

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
SOSIODRAMA UNTUK MENCEGAH KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA SISWA KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 2
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Bimbingan dan Konseling

Oleh

**SALVIAN FITRA SETIA
NPM : 1411080259**

Prodi : Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam

**Pembimbing I : Dr. Oki Dermawan, M. Pd
Pembimbing II : Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/ 2019 M**

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
SOSIODRAMA UNTUK MENCEGAH KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA SISWA KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 2
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat – syarat
Guna mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Oleh

SALVIAN FITRA SETIA

NPM : 1411080259

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing I : Dr. Oki Dermawan, M. Pd

Pembimbing II : Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2019 M**

ABSTRAK

Game Online mulai meningkat pesat dimasa Milenial sekarang ini dengan didukung oleh perkembangan Industri Teknologi modern yang selalu memberikan produk-produk game terbaru yang lebih seru. Yang menjadi permasalahannya adalah para pemain *game online* merasa tertantang dirinya untuk memainkan *game online* tersebut secara terus menerus tanpa menghiraukan aktifitas yang lainnya. Beberapa penelitian menyebutkan adanya masalah-masalah yang muncul dari aktifitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, serta menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan yang penting lainnya. Salah satu jenis perilaku kecanduan *game online* adalah mendapatkan rasa senang saat bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik Sociodrama efektif untuk mencegah perilaku kecanduan *game online* peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *quasi experimental*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Kemudian didapatkan 26 sampel. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi berupa foto. Hasil penelitian ini menemukan perhitungan rata-rata mean skor kecanduan *game online* sebelum diberikan *treatment* adalah kelas kontrol 72,77 kelas eksperimen 74,31 dan *mean* setelah diberikan *treatment* kelas kontrol 48,76 kelas eksperimen 38,15. Dari hasil uji-t dengan $df = 24$, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,366 \geq 2,063$), maka (H_0) di tolak dan hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sociodrama efektif untuk mencegah kecanduan *game online* peserta didik.

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Teknik Sociodrama, Kecanduan *Game Online*



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jalan, Letkol H. Endro Suratmin, Sukarama Bandar Lampung (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
DENGAN TEKNIK SOSIODRAMA UNTUK MENCEGAH
KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS X DI
SMK MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN
AJARAN 2018/2019**

Nama Mahasiswa : **Salvian Fitra Setia**

NPM : **1411080259**

Jurusan : **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyakan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas dan
Keguruan Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan
Lampung

Pembimbing I

Dr. Oki Dermawan, M.Pd
NIP. 196810181999031001

Pembimbing II

Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd
NIP. 197208182006041006

Mengetahui

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Andi Thahir, M.A., Ed.D
NIP. 197604272007011015



KEMENTERIAN AGAMA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame 1, Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703278

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK SOSIODRAMA UNTUK MENCEGAH KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019”** Disusun Oleh : **Salvian Fitra Setia NPM: 1411080259**, Jurusan **Bimbingan Konseling Pendidikan Islam**, Telah diujikan dalam Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pada Hari **Jum'at 12 April 2019**, Pukul : **08:00-10:00 WIB** di Ruang Sidang Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Dr. Imam Syafe'i, M.Ag**

Sekretaris : **Iip Sugiharta, M.Si**

Penguji Utama : **Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd.I**

Penguji Pendamping I : **Dr. Oki Dermawan, M.Pd**

Penguji Pendamping II : **Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 19560810 19870 31001

MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

Artinya : ”Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, Padahal kamulah orang-orang yang paling Tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman”. (QS. Ali Imran : 139)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT dan dari hati yang terdalam, penulisan skripsi ini penulis persembahkan:

1. Kepada kedua orang tua yang paling kucintai dan kusayangi Ayahanda Setiadi Agus dan Ibu Selvianti yang semangat langkahnya tidak pernah lelah dan letih dalam memperjuangkan kebahagiaan untuk masa depan anak-anaknya. Merekalah yang paling berharga dalam hidupku dan senantiasa mendoakanku agar selalu ada dalam kebaikan. Semoga mereka selalu dalam lindungan Allah SWT dan keberkahan dalam setiap langkahnya.
2. Saudariku yang kubanggakan dan kusayangi, berkat kesabaran dan semangatnya kita dapat melewati hidup ini, adikku Indah Septia Wulandari. semoga kita semua dalam lindungan Allah SWT dan senantiasa bersabar dalam menjalani kehidupan ini, dengan menggenggam erat kekeluargaan kita.
3. Terimakasih Martin Fajar Sukma, S.E. Sebagai salah satu wanita yang telah menemaniku dalam menempuh perjalanan dan berbagai pengalaman disekolah tinggi dari awal hingga akhir. Dan telah banyak memberikan bantuan moril maupun materil bagi diriku, semoga kamu akan selalu menjadi salah satu wanita yang kusebut dalam setiap do'a Sujud-ku.
4. Terimakasih kepada sahabat-sahabat yang saya banggakan dan saya kagumi yang telah bersama-sama kita melewati masa demi masa, waktu demi waktu, dari awal kita menjejakkan kaki di gerbang UIN Raden Intan Lampung,

hingga sampai pada tahap akhir silaturahmi kita masih tetap kokoh terbangun bak Tebing Batu yang selalu tegar walau diterjang ombak besar. Untuk Yoga Prasetya, Dian Toberi Sugiartha, Ahmad Felayati, Anugra Ariawan, Karsani, Suko Maryono, Nursiwan Pratama Surya, S.Pd., Rudi Herwanto, S.Pd., Fizai Irnando, S.Pd., Eko Rian Arianto, S.Pd., Chimatull Irodati, S.Pd., Apriesta Kosasih, S.Pd., Rosa Ariesta Dewi, S.Pd., Kamelia Putri, S.Pd., Reza Mutiara Sari, S.Pd., Septiana Ulfach, Indah Cahyani Putri, dan Reisya Antoni Putri. Semoga kalian selalu diberikan kesehatan sehingga hubungan silaturahmi akan tetap kokoh hingga hari tua kelak. Amiin..

5. Terimakasih untuk Sahabat-sahabat dari kelas A angkatan 2014, sahabat-sahabat sejawat sejak dari SMK Muhammad Kurniawan, Muhammad Rosidin dan Ridho Andi Pratama, S.Kom., Guru-guru SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dan Para Dosen Prodi BKPI yang tak henti-hentinya selalu memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat bagiku, semoga ilmu yang bermanfaat ini dapat menjadi amal jariyah yang tak terputus bagi kalian. Amiin..
6. Dan Almamaterku tercinta tempatku menimba ilmu-ilmu yang Rabbani, UIN Raden Intan Lampung. Semoga semakin jaya, maju dan berkualitas.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama lengkap Salvian Fitra Setia, lahir Di Bandar Lampung, pada tanggal 6 Maret 1995, dan Tinggal di Jl. H. Komarudin Gang, Kavlingan Nuaantara 10, No. 99, Kelurahan Rajabasa Raya, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung. Yang merupakan anak Pertama dari Dua bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Setiadi Agus dan Ibu Selvianti.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh peneliti antara lain pendidikan di SD Negeri 02 Rajabasa, lulus pada tahun 2007. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 28 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2010. Setelah itu peneliti kembali melanjutkan pendidikan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dan lulus pada tahun 2013.

Pada tahun 2013 peneliti sempat bekerja sebagai karyawan di sebuah Perusahaan swasta, selama kurang lebih 12 Bulan, terhitung dari bulan Juni 2013 hingga bulan Mei 2014. Dan di tahun 2014 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung, yang saat ini sudah bertransformasi menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung melalui Jalur UM-PTKIN pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Bimbingan dan Konseling.

Pada tahun 2017 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kediri, Kabupaten Pringsewu, kemudian melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 12 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur peneliti haturkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mencegah Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas X Di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019”**.

Shalawat teriring salam juga tidak lupa peneliti sanjungkan kepada Junjungan besar kita, suri tauladan bagi kita yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua dari zaman yang penuh kebodohan menuju kepada jalan yang terang benderang dan penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof.Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya;
2. Andi Thahir, MA, Ed.D selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah telah memberikan masukan dan pengarahan tentang skripsi ini sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik;

3. Dr. Oki Dermawan, M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Bimbingan dan Konseling dan pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan dan pengarahan tentang skripsi ini sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik, yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini, ditengah kesibukan beliau telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga terwujud karya ilmiah ini seperti yang diharapkan;
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di Jurusan Bimbingan dan Konseling UIN Raden Intan Lampung. Terimakasih atas ilmunya yang sangat bermanfaat;
6. Seluruh staf karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, khususnya Jurusan Bimbingan dan Konseling, terimakasih atas ketulusan dan kesediannya membantu peneliti dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi;
7. Teman spesial, sahabat-sahabat dan rekan-rekan terutama untuk Martin Fajar Sukma, S.E., Apriesta Kosasih, S. Pd., Rosa Ariesta Dewi, S. Pd., Febrina, S. Pd. dan semuanya terimakasih atas bantuan, do'a, dan motivasinya;
8. Semua pihak yang turut serta membantu menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori

penelitian yang peneliti kuasai. Oleh karena itu kepada pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran yang bersifat membangun.

Bandar Lampung, 2019
Peneliti,

Salvian Fitra Setia
NPM. 1411080259

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakangMasalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. TujuanPenelitian	11
F. Manfaat penelitian.....	12

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Bimbingan Kelompok	14
1. Tujuan bimbingan kelompok.....	16
2. Manfaat bimbingan kelompok	17
3. Fungsi bimbingan kelompok.....	18
4. Asas-asas bimbingan kelompok.....	19
5. Isi layanan bimbingan kelompok.....	23
6. Teknik bimbingan kelompok	23
7. Tahap-tahap bimbingan kelompok	25
8. Pelaksanaan bimbingan kelompok.....	32
B. Sosiodrama	33
1. Pengertian Sosiodrama	33
2. Tujuan dan manfaat teknik sosiodrama	35
3. Keuntungan menggunakan sosiodrama.....	36
4. Langkah-langkah menggunakan sosidrama	37
5. Kelebihan dan kekurangan teknik sosidrama.....	38
C. Kecanduan <i>game online</i>	40
1. Pengertiankecanduan <i>Game online</i>	40
2. Aspek-aspek kecanduan Game Online.....	41
3. Faktor-faktor kecanduaan <i>Game Online</i>	42
4. Dampak yang ditimbulkan.....	43
5. Cara pencegahan dampak <i>Game Online</i>	43
6. Kajian relevan	44
7. Kerangka pemikiran	45
8. Hipotesis penelitian	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Sifat Penelitian	47
B. Desain penelitian	48
C. Variabel penelitian	50
D. Definisi Oprasional	51
E. Populasi dan Sample	54
F. Teknik pengumpulan data	55
G. Penembangan instrumen penelitian	61
H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	64
1. Uji Validitas	64
2. Uji Reliabilitas	65
I. Langkah-langkah penelitian	66
J. Teknik pengolahan Data	67
K. Uji prasyarat.....	68
1. Uji Normalitas	68
2. Uji Homogenitas	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	71
1. Profil umum penelitian	72
2. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
3. Pelaksanaan Layanan.....	79
4. Hasil uji efektifitas.....	92
B. Pembahasan	97
C. Keterbatasan penelitian	99

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	101
B. Saran	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Pra Penelitian Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	6
2. Variabel Penelitian	52
3. Definisi Operasional	53
4. Skor Alternatif Jawaban	58
5. Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i>	59
6. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Penelitian	62
7. Rentang Kriterion Kecanduan <i>Game Online</i>	74
8. Hasil Pretes Kecanduan <i>Game Online</i>	75
9. Hasil Rata-rata Sebelum Pemberian Layanan	75
10. Hasil <i>Posttest</i> Kecanduan <i>Game Online</i>	77
11. Hasil Rata-rata Setelah Pemberian Layanan	77
12. Uji Normalitas	93
13. Uji Homogenitas	94
14. Uji Independent T-test	94
15. Hasil Uji <i>Effect Size</i>	96
16. Klasifikasi <i>Effect Size</i>	97

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Pola <i>Non-equivalent Control Group Design Pretest-Posttest Design</i>	50
2. Grafik Rata-rata Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	76
3. Grafik Rata-Rata Pengurangan Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman Modern, interaksi sosial sebagai bentuk penyesuaian diri yang dilakukan manusia tidak terbatas dalam dunia nyata saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Salah satu teknologi yang digunakan saat ini yaitu internet, dalam internet terdapat berbagai macam pilihan yang dapat dijadikan suatu alat komunikasi dan banyak menyita perhatian masyarakat.

Dengan adanya media jejaring sosial (*internet*) yang memudahkan setiap orang dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain walaupun dalam jarak yang jauh ataupun dengan orang yang berada di luar Negara nya. Terlebih lagi perkembangan industri *smartphone* (Ponsel pintar) atau yang biasa kita sebut dengan *gadget* mulai berkembang pesat dan menyebar ke seluruh dunia termasuk ke Indonesia. Perkembangan Industri *Smartphone* yang di imbangi dengan respon positif para penduduk dunia membuat para pelaku bisnis *smartphone* melakukan berbagai pengembangan pada produk *smartphone* nya, sehingga sudah banyak

smartphone pada era sekarang ini memiliki banyak fitur yang memudahkan para penggunanya, serta dengan desain yang bagus sehingga banyak di gandrungi para kalangan muda.

Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan mutakhir dari teknologi-teknologi *web* baru berbasis internet, yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara *online*.¹ Dalam Internet terdapat berbagai macam pilihan program yang dapat digunakan setiap orang, salah satu program yang paling diminati oleh kalangan remaja pada saat ini adalah media *game online*, yang merupakan permainan yang dapat menghubungkan seseorang dengan orang lain melalui internet.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online melalui internet. Game dengan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti: *vidio game, playstation*) karena para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chating* didalam fitur *game online*.²

¹Thohirin, *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Interaksi)*, (Jakarta: Rajawali pers, 2013), h. 140.

² Lusi Ardiansari, *Ejournal psikologi*, Volume 1, no 2, UIN Malang, h. 34.

Fenomena bermain *game online* di Indonesia banyak mengambil perhatian remaja Indonesia. *Game online* mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja yang setara dengan peserta didik SMP atau peserta didik SMA. Selain itu *game online* mengajarkan sesuatu yang baru kepada para remaja karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut.³

Menurut Grispon dan Bokular dalam Lusi Ardiarsari, kecanduan atau *addiction* adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan obat. Apabila seseorang tidak mendapatkan lebih suatu zat atau perbuatan tersebut, maka mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak senang. Seseorang dikatakan kecanduan game online jika aktivitas yang disukai mendominasi dalam level pikiran dan perilaku. Kemudian orang yang kecanduan game online akan merasakan efek kesenangan jika bermain game online.⁴

Menurut Hawadi dalam Lusi Ardiarsari, pada prinsipnya *game online* memiliki sifat *sadictive*, yaitu membuat seseorang menjadi kecanduan untuk

³*Ibid*, h.35.

⁴*Ibid*, h. 40.

terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Terlebih lagi dalam permainan ini juga dirancang untuk berhasil melampaui target tertentu. Hal tersebut menyebabkan anak merasa tertantang sehingga terus-menerus menekuninya. Beragam suasana menarik yang ditawarkan game online menyebabkan remaja merasa tertantang untuk terus bermain meskipun harus menghabiskan waktu berjam-jam. Akibatnya game online ini akan menyebabkan penggunanya merasa kecanduan untuk terus bermain game online yang menimbulkan sikap berlebihan.

Dalam Al-Qur'an pun telah di jelaskan bahwa Allah membenci sesuatu yang berlebihan, berarti tidak lah baik bagi kita para manusia untuk melakukan sesuatu dengan cara yang berlebihan. Bahkan sampai melupakan urusan akhirat, Inilah yang menjadi permasalahan jika seseorang sudah terobsesi melakukan sesuatu yang berlebih sampai obsesinya terpenuhi, walaupun belum tentu obsesinya tersebut akan menguntungkan dirinya. Maka lakukanlah sesuatu kegiatan dengan sewajarnya. Hal ini di tertuang dalam Al-Quran; Surat Al-A'raaf (31).⁵

فَإِنْ تَحِبُّوا إِلَيْهِ تَسْرِفُوا أَوْ لَا تَحِبُّوا إِلَيْهِ تَسْرِفُوا أَوْ لَا تَحِبُّوا إِلَيْهِ تَسْرِفُوا أَوْ لَا تَحِبُّوا إِلَيْهِ تَسْرِفُوا

الْمُسْرِفُونَ

⁵Dapartemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Semarang: Toha Putra, 1989), h. 365.

Artinya : *"Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di Setiap (memasuki mesjid, Makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebih, Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan".* (Q.S Al- A'raaf/ 31).

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara penulis dan guru mata pelajaran yang mengajar di kelas X selama satu minggu di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Penulis sering menjumpai kelas-kelas yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung terutama pada kelas X. Dan Penulis menemukan beberapa perilaku peserta didik seperti yang saat penulis mengunjungi kelas ketika bell masuk berbunyi. Penulis menemukan beberapa peserta didik yang bergerombol sedang bermain *game online* di pojok ruangan kelas, dan tidak menghiraukan peserta didik yang sedang melakukan tugas piket kelas, serta penulis menemukan peserta didik yang bermain game online saat jam KBM sedang berjalan.

Dan penulis melakukan wawancara dengan beberapa guru mata pelajaran dan hasilnya para guru pernah menemukan peserta didik yang sedang bermain *game online* didalam kelas, serta penulis juga menemukan peserta didik yang sering terlambat masuk sekolah, karena tidur larut malam dan melanjutkan tidur pada pagi hari sehingga mereka bangun pada siang tengah hari dan terlambat sampai ke sekolah. Dari beberapa kasus yang telah penulis temukan kemudian dihubungkan dengan indikator kecanduan sebagai berikut:

Tabel 1.1
Masalah Kecanduan Game Online
Di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung

No	INDIKATOR	PERILAKU	KELAS	
			X TKJ	X PERBANKAN
1	Penggunaan yang berlebihan	Bermain game online di lingkungan sekolah/di kelas	✓	✓
		Bermain game online pada saat KBM berlangsung	✓	✗
2	Gejala dari pembatasan	Merasa terganggu ketika waktu bermainnya diusik	✓	✗
		Mencari celah untuk memegang <i>handphone</i>	✓	✓
3	Toleransi	Belum berhenti bermain <i>game online</i> walau Bell masuk sekolah telah berbunyi	✓	✓
		Tidak memperhatikan lingkungan sekitar ketika bermain <i>game online</i>	✓	✓
4	Reaksi Negatif	Tidur larut malam	✓	✓
		Telat masuk ke sekolah	✓	✓
		Tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru mata pelajaran	✓	✓
		Jumlah	9	7

Sumber : Data observasi kasus di sekolah serta wawancara guru dan peserta didik

Dari data di atas menunjukkan jika masalah tersebut tidak segera di tangani maka peserta didik yang terbilang pemain aktif *game online* akan menjadi kecanduan *game online* dan peserta didik akan mengalami kegagalan dalam belajarnya.

Dampak dari kecanduan *game online* adalah anak menjadi penyendiri, tidak ingat waktu, mudah marah jika waktu bermainnya di ganggu, dan tidak mau mengikuti jam pelajaran. Hal tersebut tidak sesuai dengan beberapa nilai pendidikan karakter yang harus dikembangkan seperti :⁶ disiplin, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Oleh karena itu perlu diadakannya upaya pencegahan kecanduan *game online* dilingkungan sekolah. Guru Bimbingan Konseling sangat berperan penting untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dalam hal ini guru Bimbingan Konseling pernah melakukan razia tas keliling di seluruh kelas dan menyita *Handphone* para peserta didik. Namun hal ini kurang efektif karena masih ada peserta didik yang menyembunyikan *handphone* miliknya di tempat yang tersembunyi. Oleh sebab itu di butuhkan suatu layanan yang efektif untuk mencegah peserta didik menjadi pecandu *game online* pada peserta didik yang telah tercatat sebagai pemain aktif *game online*, yaitu dengan layanan bimbingan kelompok.

⁶ Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol.01/1/2016, h. 25.

Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (peserta didik) melalui kegiatan kelompok. Dalam bimbingan kelompok, efektifitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta layanan.⁷

Bimbingan kelompok merupakan suatu bimbingan yang bersifat mencegah dan diberikan kepada beberapa individu melalui prosedur kelompok. Dalam hal ini, kelompok merupakan wadah dimana di dalamnya diadakan upaya bimbingan dalam rangka membantu individu-individu yang masuk kedalam kelompok tersebut untuk memperoleh informasi yang tepat. Sedangkan, topik tugas merupakan topik yang dipilih oleh konselor sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang kemudian diberikan kepada sejumlah peserta didik tersebut.⁸

Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah upaya untuk membantu peserta didik dalam mencegah dan menyelesaikan permasalahan yang mungkin akan terjadi kepada para peserta didik, jika peserta didik tersebut terus mengulangi kebiasaannya, khususnya pada kebiasaan bermain *game online* dan *gadget* yang terlalu sering. Bimbingan kelompok diharapkan mampu mencegah kecanduan bermain *game online* dan

⁷Thohirin, *Op. Cit*, h. 150

⁸Siti Hartimah, *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, (Bandung: Rafika Aditama, 2012), h. 22.

ketergantungan *gadget*. Dalam hal ini penulis menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama.

Teknik Sosiodrama adalah tehnik dalam bimbingan kelompok yaitu *Role Playing* atau bermain peran. Sosiodrama di pergunakan sebagai salah satu tehnik untuk memecahkan masalah-masalah sosial melalui kegiatan bermain peran. Di dalam sosiodrama ini seorang akan memerankan suatu peran tertentu dari situasi masalah sosial.⁹

Dari Uraian masalah di atas, penulis merasa tertarik untuk mengetahui apakah dengan metode sosiodrama seorang yang sedang menggandrungi *game online* dan *gadget* dapat mencegah penggunaan yang berlebih atau kecanduan, dengan memainkan peran yang berkaitan dengan interaksi sosial di lingkungan peserta didik sekolah SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

B. Identifikasi Masalah

berdasarkan Uraian di atas maka terdapat beberapa masalah yang berada dalam Penelitian ini yaitu:

1. Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara penulis dan guru mata Dari data di atas menunjukan jika masalah tersebut tidak segera di tangani maka peserta didik yang terbilang pemain aktif *game online* akan menjadi

⁹*Ibid*, h. 30.

kecanduan *game online* dan peserta didik akan mengalami kegagalan dalam belajarnya. Oleh sebab itu di butuhkan suatu layanan yang efektif untuk mencegah peserta didik menjadi pecandu *game online* pada peserta didik yang telah tercatat sebagai pemain aktif *game online*, yaitu dengan layanan bimbingan kelompok.

2. Layanan yang selama ini digunakan oleh guru Bimbingan Konseling untuk mengurangi dampak kecanduan media sosial (*game online*) yaitu menyita *Handphone* para peserta didik yang tertangkap memainkan *Handphone* pada saat jam KBM berlangsung dan memanggil Orang tua dari peserta didik tersebut.

C. Batasan Masalah

Agar Penelitian lebih terarah dan tidak menimbulkan perluasan masalah maka penulis perlu membatasi dalam penelitian ini, merujuk daripada tema yang sudah penulis buat maka masalah yang akan di kaji adalah dalam ruang lingkup ”Apakah layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan *game online* efektif dengan tehnik sosiodrama kepada peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “ Apakah Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Efektif untuk mencegah kecanduan Game Online pada Peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019?.

E. Tujuan Penelitian

Mengacu pada Rumusan Masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa berpengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Tehnik Sosiodrama untuk mencegah Kecanduan *Game Online* kepada Peserta didik Kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Akademik

Diharapkan Hasil penelitian ini dapat menjadi kajian yang berguna dalam memperkaya pemahaman serta pemikiran terkait dengan kesimpulan analisis hasil tes kepribadian terhadap kepribadian nyata pada para peserta didik untuk di jadikan referensi bagi siapa saja yang membacanya.

2. Praktis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi atau rujukan tentang kesimpulan dari Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Sosiodrama Untuk Mencegah Kecanduan *GameOnline* bagi para mahapeserta didik yang membacanya untuk dijadikan sumber rujukan skripsi dengan judul yang sama.

3. Guru Bk

Dengan Penelitian ini diharapkan para guru BK memiliki metode yang lebih fariatif agar peserta didik yang aktif dalam bermain game online dapat teratasi dengan baik dan mencakup kepada murid kelas lain yang tidak bermain game online.

4. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan ketika diterapkan kepada peserta didik, akan memberikan pandangan kepada apeserta didik agar lebih mawas dalam memainkan sebuah permainan di dalam gadget mereka, agar dampak dari kecanduan tidak menimpa para peserta didik.

5. Guru Bidang Studi Lain

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada para guru bidang studi, agar di dalam menyikapi peserta didik yang kedapatan bermain game online akan lebih di tangkap oleh para peserta didik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan Kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (Bimbingan) kepada individu (peserta didik) melalui kegiatan kelompok.¹ Dalam layanan bimbingan kelompok, dan dinamika kelompok harus di wujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (peserta didik) yang menjadi peserta layanan. Dalam layanan bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok, dibahas melalui suasana dinamika kelompok secara *intens* dan *konstruktif*, diikuti oleh semua anggota kelompok dibawah bimbingan pemimpin kelompok (pembimbing atau konselor).²

¹Thohirin, Bimbingan dan Jonseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi), (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h.164.

²*Ibid*, h. 165.

Pemimpin kelompok adalah seorang konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik pelayanan bimbingan dan konseling. Tugas utama pemimpin kelompok adalah : *pertama*, membentuk kelompok sehingga terpenuhi syarat-syarat kelompok yang mampu secara aktif mengembangkan dinamika kelompok, yaitu a) terjadinya hubungan anggota kelompok menuju keakraban diantara mereka, b) tumbuhnya tujuan bersama diantara anggota kelompok dalam suasana kebersamaan, c) berkembangnya iktikad dan tujuan bersama untuk mencapai tujuan kelompok, terbinanya kemandirian pada diri setiap kelompok, sehingga mereka masing-masing mampu berbicara, e) terbinanya kemandirian kelompok, sehingga kelompok berusaha dan mampu tampil beda dari kelompok lain. *Kedua*, memimpin kelompok yang bernuansa layanan konseling melalui bahasa konseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling. *Ketiga*, melakukan penstrukturan, yaitu membahas bersama anggota kelompok tentang apa, mengapa, dan bagaimana layanan konseling kelompok dilaksanakan. *keempat*, melakukan pentahapan kegiatan konseling kelompok. *Kelima*, memberikan penilaian segera hasil layanan bimbingan kelompok. *Keenam*, melakukan tindak lanjut.¹

Aktivitas kelompok pada umumnya menggunakan prinsip dan proses dinamika kelompok seperti dalam kegiatan diskusi, sosiodrama, bermain

¹*Ibid*, h. 165.

peran, simulasi, dan lain-lain. Bimbingan melalui aktifitas kelompok lebih efektif karena selain peran individu lebih aktif juga memungkinkan terjadinya pertukaran pemikiran, pengalaman, rencana dan pemecahan masalah.² Menurut Capuzzi dan Gross, peserta konseling kelompok relatif tidak banyak, biasanya tidak lebih dari 8 atau 10 orang. Sedangkan menurut Shaw kelompok yang terdiri dari 8, 10, 20 orang atau kurang merupakan kelompok kecil, sedangkan lebih dari 20 orang merupakan kelompok besar. Pada bimbingan kelompok pesertanya relatif besar, dapat terdiri dari 20-40 orang.³

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta (peserta didik). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal pada peserta didik.⁴

²Rifda El Fiah, *Bimbingan dan Konseling Perkembangan*, (Yogyakarta: IDEA Press, 2016), h. 110.

³Bimo Walgito, *Bimbingan + Konseling (Studi dan Karier)*, (Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2010), h. 181.

⁴Thohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h.164.

Layanan bimbingan kelompok memiliki tujuan seperti halnya layanan bimbingan dan konseling yang lainnya. Bennet dalam Romlah mengemukakan bahwa tujuan bimbingan kelompok sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan-kesempatan kepada peserta didik belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial;
- b. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok;
- c. Untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan secara lebih ekonomis dan efektif daripada melalui kegiatan bimbingan individual; dan

Untuk melaksanakan layanan konseling individual secara lebih efektif. Dengan mempelajari masalah-masalah yang umum dialami oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah.⁵

3. Manfaat Bimbingan Kelompok

Menurut Traxler dalam Romlah ada beberapa Manfaat tertentu dalam bimbingan kelompok yaitu; a) Bimbingan Kelompok dapat menghemat

⁵ Romlah Tatiek, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2006), h.23.

waktu, khususnya dalam memberikan layanan-layanan yang berguna untuk para peserta didik; b) Bimbingan Kelompok cocok digunakan untuk melaksanakan beberapa kegiatan yang bersifat instruksional; c) Bimbingan Kelompok menolong individu untuk dapat memahami bahwa orang lain ternyata mempunyai kebutuhan-kebutuhan dan masalah-masalah yang sama; d) bimbingan kelompok dapat membantu pelaksanaan konseling individu; dan e) kegiatan kelompok juga mempunyai nilai penyembuhan khususnya untuk kegiatan Psikodrama, Sociodrama, Dinamika Kelompok, serta Psikoterapi Kelompok.⁶

4. Fungsi Bimbingan Kelompok

Fungsi utama bimbingan dan konseling yang didukung oleh layanan bimbingan kelompok ini adalah fungsi pemahaman dan fungsi pengembangan:⁷

a. Fungsi pemahaman

Melalui fungsi ini, pelayanan bimbingan dan konseling dilaksanakan dalam rangka memberikan pemahaman tentang diri klien atau peserta didik beserta permasalahannya dan juga lingkungannya oleh klien itu sendiri dan oleh pihak-pihak yang membantunya (pembimbingnya).

⁶*Ibid*, h. 24

⁷Thohirin, *Op.Cit*, h. 41.

b. Fungsi Pengembangan

Melalui fungsi ini, pelayanan bimbingan dan konseling diberikan kepada peserta didik dalam mengembangkan keseluruhan potensinya secara lebih terarah.

5. Asas-asas Bimbingan Kelompok

Menurut Arifin dan Eti Kartikawati dalam Tohirin asas-asas yang berkenaan dengan bimbingan konseling dan kelompok adalah:⁸

a. Asas Kerahasiaan

Dalam konseling, asas ini merupakan asas kunci karena apabila asas ini dipegang teguh konselor akan mendapat kepercayaan dari klien sehingga mereka akan memanfaatkan jasa bimbingan dan konseling sebaik-baiknya. Sebaliknya, apabila asas ini tidak dipegang teguh konselor akan kehilangan kepercayaan dari klien. Apapun yang sifatnya rahasia yang disampaikan klien kepada konselor, tidak boleh diceritakan kepada orang lain meskipun kepada keluarganya.

b. Asas Kesukarelaan

Proses bimbingan dan konseling harus berlangsung atas dasar kesukarelaan baik dari pihak pembimbing (konselor) maupun dari pihak

⁸*Ibid*, h.50.

klien (peserta didik). Klien (peserta didik) diharapkan secara sukarela, tanpa terpaksa dan tanpa ragu-ragu menyampaikan masalah yang dihadapinya kepada konselor. Sebaliknya konselor atau pembimbing dalam memberikan bimbingan juga hendaknya jangan karena terpaksa. Dengan kata lain konselor harus memberikan pelayanan bimbingan konseling secara ikhlas.

c. Asas Keterbukaan

Dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling sangatlah diperlukan suasana keterbukaan, baik keterbukaan dari konselor maupun keterbukaan dari klien. Keterbukaan ini bukan hanya sekedar bersedia menerima saran-saran dari luar, dan disarankan untuk lebih baik lagi, serta diharapkan masing-masing pihak bersangkutan bersedia membuka diri untuk kepentingan pemecahan masalah.

d. Asas kekinian

Pelayanan bimbingan dan konseling harus berorientasi kepada masalah yang sedang dirasakan konseli saat ini bukan masalah yang sudah lampau yang dialami oleh klien. Pada umumnya pelayanan bimbingan dan konseling bertitik tolak dari masalah yang dirasakan oleh klien saat sekarang atau dengan kata lain kini, namun pada dasarnya pelayanan bimbingan dan konseling itu sendiri menjangkau dimensi waktu yang lebih luas, yaitu : masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang.

e. Asas Kemandirian

Kemandirian merupakan salah satu tujuan pelayanan bimbingan dan konseling. Peserta didik yang telah dibimbing hendaklah bisa mandiri tidak tergantung kepada orang lain dan kepada konselor. Oleh karena itu konselor dan klien harus berusaha untuk menumbuhkan sikap kemandirian itu di dalam diri klien dengan cara memberikan respon yang cermat.

f. Asas Kegiatan

Pelayanan bimbingan dan konseling tidak akan memberikan hasil yang berarti apabila konseli tidak melakukan sendiri kegiatan untuk mencapai tujuan bimbingan dan konseling.

g. Asas Kedinamisan

Usaha bimbingan dan konseling menghendaki terjadinya perubahan pada individu yang dibimbing yaitu perubahan perilaku kearah yang lebih baik.

h. Asas Keterpaduan

Individu memiliki berbagai aspek kepribadian yang apabila adanya tidak seimbang, tidak serasi dan tidak terpadu, justru akan menimbulkan masalah. Oleh sebab itu, usaha bimbingan dan konseling hendaklah memadukan berbagai aspek kepribadian konseli.

i. Asas Keahlian

Pelayanan bimbingan dan konseling merupakan pekerjaan profesional yang diselenggarakan oleh tenaga-tenaga ahli yang khusus dididik untuk pekerjaan.

j. Asas Alih Tangan (*Referral*)

Berhubung hakekat masalah yang dihadapi klien adalah unik (kedalamannya, keluasannya, dan kedimensiannya), disamping pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh konselor juga terbatas, maka kemungkinan suatu masalah belum dapat diatasi setelah proses konseling berlangsung. Dalam hal ini konselor juga perlu mengalih tangankan (*referral*) klien pada pihak lain (konselor yang lebih ahli untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi oleh klien tersebut).

k. Asas tut wuri handayani

Asas ini menunjuk pada suasana umum yang hendak tercipta dalam rangka hubungan keseluruhan antara pembimbing dengan yang dibimbing.

l. Asas Kenormatifan

Usaha bimbingan dan konseling (proses bimbingan dan konseling) tidak boleh bertentangan dengan norma-norma yang berlaku, baik norma agama, adat, hukum atau negara, norma ilmu, maupun norma kebiasaan sehari-hari. Demikian pula prosedur, teknik, dan peralatan (instrumen) yang dipakai tidak menyimpang dari norma-norma yang berlaku.

6. Isi layanan Bimbingan Kelompok

Isi dari Layanan Bimbingan Kelompok yaitu membahas suatu materi atau topik-topik umum baik topik tugas maupun topik bebas.a). Topik Tugas; Yaitu topik atau pokok bahasan yang di berikan oleh pembimbing (konselor) kepada kelompok untukdi bahas. b). Topik Bebas; Yaitu suatu topik atau bahasan yang dikemukakan secara bebas oleh anggota kelompok. Secara bergiliran anggota kelompok mengemukakan topik secara bebas, selanjutnya dipilih mana yang akan dibahas terlebih dahulu dan seterusnya.⁹

Topik-topik yang akan dibahas dalam layanan bimbingan kelompok baik topik bebas maupun topik tugas dapat mencakup bidang-bidang pengembangan kepribadian, hubungan sosial, pendidikan, karier, kehidupan berkeluarga, kehidupan beragama, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan peserta kelompok dan tujuan dibentuknya kelompok.

7. Teknik Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno dalam Tohirin ada Beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok, yaitu:¹⁰

Pertama, teknik umum, dalam teknik ini dilakukan pengembangan dinamika kelompok. Secara garis besar teknik-teknik ini meliputi; a)

⁹*Ibid*, h. 90

¹⁰Tohirin, *Bimbingan dan Jonseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h.101.

Komunikasi multi arah secara efektif dinamis dan terbuka, b) pemberian rangsangan untuk menimbulkan inisiatif dalam pembahasan, diskusi, analisis dan pengembangan argumentasi, c) dorongan minimal untuk memantapkan respons dan aktifitas anggota kelompok, d) penjelasan, pendalaman, dan pemberian contoh untuk lebih memantapkan analisis argumentasi, dan pembahasan, e) pelatihan untuk membentuk pola tingkah laku baru yang dikehendaki.

Teknik-teknik di atas diawali dengan teknik penstrukturan guna memberikan penjelasan dan pengarahan pendahuluan tentang layanan bimbingan kelompok. Selanjutnya, bisa juga dilakukan kegiatan selingan berupa permainan dan lain sebagainya untuk memperkuat jiwa kelompok, memantapkan pembahasan, dan atau rileksasi. Sebagai penutup, diterapkan teknik pengakhiran atau melaksanakan kegiatan pengakhiran.

Kedua, permainan kelompok. Permainan dapat dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok baik sebagai selingan maupun sebagai wahana yang memuat materi pembinaan atau materi layanan tertentu. Permainan kelompok yang efektif dan dapat dijadikan sebagai teknik dalam layanan bimbingan kelompok harus memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Sederhana
- b. Menggembirakan

- c. Menimbulkan suasana rileks dan tidak melelahkan
- d. Meningkatkan keakraban, dan
- e. Diikuti oleh semua anggota kelompok

Konselor atau anggota kelompok dapat secara kreatif mengembangkan bentuk-bentuk dan jenis permainan tertentu yang relevan dengan materi bahasan layanan bimbingan kelompok.

8. Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok

Dalam melakukan bimbingan kelompok ada beberapa tahap yang dilakukan yaitu:¹¹

a. Tahap I: Pembentukan

Tahapan-tahapan dalam kegiatan bimbingan kelompok sangat menunjang keberhasilan kegiatan bimbingan kelompok. Kegiatan awal dari kelompok dimulai dengan pengumpulan para calon anggota kelompok dalam rangka kegiatan kelompok yang akan direncanakan, meliputi:

1) Pengenalan dan pengungkapan tujuan

¹¹Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 107.

Tahap pengenalan dan pengungkapan tujuan merupakan tahap pengenalan dan tahap pelibatan diri atau tahap memasukan diri kedalam sebuah kelompok. Pada tahap ini, pada umumnya para anggota saling memperkenalkan diri juga mengungkap tujuan ataupun harapan yang ingin dicapai, baik oleh masing-masing, sebagian, maupun seluruh anggota. Dalam tahap pembentukan, peran pemimpin kelompok adalah memunculkan dirinya sehingga ditangkap oleh para anggota sebagai orang benar-benar maupun dan bersedia membantu para anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pada tahap tersebut, pemimpin kelompok perlu: (1) menjelaskan tujuan umum yang ingin dicapai melalui kegiatan kelompok tersebut dan menjelaskan cara-cara yang hendaknya dilalui dalam mencapai tujuan tersebut; (2) mengemukakan tentang diri sendiri yang memungkinkan perlu untuk terselenggaranya kegiatan kelompok (baik antara lain memperkenalkan diri secara terbuka dan menjelaskan peranannya sebagai pemimpin kelompok); (3) menampilkan tingkah laku dan komunikasi yang mengandung unsur-unsur penghormatan kepada orang lain (anggota kelompok), kehalusan hati, kehangatan dan empati.

Peran pemimpin kelompok adalah mengembangkan suasana keterbukaan yang bebas mengizinkan dikemukakan segala sesuatu yang

berasal dari anggota. Suasana tersebut diperlukan agar para anggota, atau membuka diri, mengutarakan tujuan-tujuan pribadi, maupun bersama.

2) Terbangunnya Kebersamaan

Kelompok yang sudah terbentuk ditahap awal yang merupakan tahap pembentukan, kiranya baru menjadi suatu kumpulan orang-orang yang belum saling mengenal. Dalam keadaan ini, peran utama pemimpin kelompok adalah menstimulus dan memantapkan keterlibatan orang-orang baru dalam suasana kelompok yang diinginkan.

3) Keaktifan Pemimpin Kelompok

Peran pemimpin kelompok dalam tahap pembentukan hendaknya benar-benar aktif. Pemimpin kelompok memusatkan usahanya pada; (a) penjelasan tentang tujuan kegiatan; (b) menumbuhkan rasa saling mengenal antar anggota; (c) menumbuhkan sikap saling mempercayai dan menerima; dan (d) dimulainya pembahasan tentang tingkah laku dan suasana perasaan dalam kelompok.

4) Beberapa Teknik pada Tahap Awal

Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan oleh pemimpin kelompok pada tahap awal. Teknik yang dapat digunakan antara lain: (a) teknik pertanyaan dan jawaban; (b) teknik perasaan dan tanggapan; dan (c) teknik permainan kelompok.

b. Tahap II: Peralihan

Setelah suasana kelompok terbentuk dan dinamis, kelompok sudah mulai tumbuh dan kegiatan kelompok hendaknya dibawa lebih jauh oleh pemimpin kelompok menuju kegiatan kelompok yang sebenarnya. Oleh karena itu, perlu diselenggarakan tahap peralihan yang terdapat beberapa aspek yaitu:¹²

1) Suasana kegiatan

Pemimpin kelompok menjelaskan peran para anggota kelompok dalam kelompok bebas (jika kelompok tersebut memang kelompok bebas) atau kelompok tugas (jika kelompok tersebut memang kelompok tugas). Kemudian pemimpin kelompok menawarkan apakah para anggota kelompok siap memulai kegiatan tersebut. Tawaran tersebut barangkali akan menimbulkan suasana ketidakseimbangan para anggota.

2) Suasana ketidakseimbangan

Suasana ketidakseimbangan secara khusus dapat menawari tahap peralihan tersebut. Seringkali terjadi konflik atau bahkan konfrontasi antara anggota kelompok dan pemimpin ketidakseimbangan yang banyak terjadi dalam keadaan banyak para anggota yang merasa

¹²Siti Hartinah, *Konsep Dasar Bimbingan kelompok*, (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2009), h. 120.

tertekan ataupun menyebabkan tingkah laku mereka menjadi tidak biasanya.

3) Jembatan tahap pembentukan tahap kegiatan

Tahap kedua menetapkan jembatan antara tahap pertama dan tahap ketiga. Ada kalanya jembatan ditempuh dengan amat mudah dan lancar. Artinya, para anggota kelompok segera memasuki kegiatan tahap ketiga dengan penuh kemauan dan kesukarelaan. Ada kalanya jembatan tersebut ditempuh dengan susah payah. Artinya, para anggota kelompok enggan memasuki kegiatan tahap ketiga dengan penuh kemauan dan kesukarelaan, yaitu tahap ketiga, dalam keadaan seperti ini, pemimpin kelompok dengan gaya kepemimpinan yang khas, membawa para anggota meneliti jembatan tersebut dengan selamat. Jika perlu, beberapa hal pokok yang telah diuraikan pada tahap pertama seperti kegiatan kelompok, asas kerahasiaan, kesukarelaan, dan keterbukaan, diulangi, ditegaskan, dan dimantapkan kembali.

c. Tahap III: Kegiatan Kelompok

Tahap kegiatan ini merupakan kegiatan inti kegiatan kelompok, maka aspek-aspek yang menjadi isi dan pengiringnya cukup banyak dan masing-masing aspek tersebut perlu mendapat perhatian yang seksama dari pemimpin kelompok. Kegiatan pada tahap ketiga tersebut

mendapatkan alokasi waktu yang besar dalam keseluruhan kegiatan kelompok. Tahap tersebut merupakan kehidupan yang sebenarnya dari kelompok. Akan tetapi, kelangsungan kegiatan kelompok pada tahap ini sangat tergantung pada hasil dan dari dua tahap sebelumnya. Jika tahap-tahap sebelumnya berhasil dengan baik, tahap ketiga akan berlangsung dengan lancar dan pemimpin kelompok mungkin sudah biasa lebih santai dan membiarkan para anggota kelompok sendiri yang melakukan kegiatan tanpa banyak campur tangan dari pemimpin kelompok.¹³

d. Tahap IV : Pengahiran

Setelah kegiatan kelompok memuncak pada tahap ketiga, kegiatan kelompok kemudian menurun dan selanjutnya kelompok akan mengahiri kegiatannya pada saat yang dianggap tepat.¹⁴

1) Frekuensi pertemuan

Pengahiran kegiatan kelompok sering diikuti oleh pertanyaan: apakah kelompok akan bertemu kembali dan melanjutkan kegiatan? Dan berapa kalikah kelompok tersebut harus bertemu?. Keberhasilan kelompok tidak diukur dari banyaknya kelompok tersebut bertemu. Kegiatan kelompok sebelumnya dan hasil-hasil yang dicapai

¹³*Ibid*, h. 124.

¹⁴*Ibid*, h. 125.

seyogyanya mendorong kelompok tersebut untuk melakukan kegiatan sehingga tujuan bersama tercapai secara penuh.

2) Pembahasan keberhasilan Kelompok

Ketika kelompok memasuki tahap pengahiran, kegiatan kelompok hendaknya dipusatkan pada pembahasan dan penjelasan tentang apakah para anggota kelompok akan mampu menerapkan hal-hal yang telah mereka pelajari (dalam suasana kelompok), pada kehidupan nyata mereka sehari-hari. Peranan pemimpin kelompok adalah memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap hasil-hasil yang telah dicapai oleh kelompok tersebut, khususnya terhadap keikutsertaan secara aktif para anggota dan hasil-hasil yang telah dicapai oleh masing-masing anggota kelompok.

9. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok menempuh tahap-tahap kegiatan sebagai berikut:¹⁵ *Pertama*, Perencanaan yang mencakup kegiatan: (a) Mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam layanan bimbingan kelompok, (b) Membentuk kelompok. Kelompok yang terlalu kecil (misalnya hanya 2-3 orang saja) tidak efektif untuk layanan bimbingan kelompok karena kedalaman dan variasi pembahasan menjadi berkurang dan dampak layanan

¹⁵Thohirin, *Bimbingan dan Jonseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h.140.

juga menjadi terbatas. Sebaliknya kelompok yang terlalu besarpun tidak efektif, karena akan mengurangi tingkat partisipasi aktif individual dalam kelompok. Kelompok juga kurang efektif apabila jumlah anggota melebihi 10 orang. Kelompok yang ideal jumlah anggota antara 8-10 orang, (c) Menyusun jadwal kegiatan, (d) Menetapkan prosedur layanan, (e) Menetapkan fasilitas layanan, (f) Menyiapkan kelengkapan administrasi.

Kedua, Pelaksanaan yang mencakup kegiatan: (a) menginformasikan rencana layanan bimbingan kelompok, (b) Mengorganisasikan kegiatan layanan bimbingan kelompok, (c) Menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok melalui tahap-tahap: pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengahiran.

Ketiga, Evaluasi yang mencakup kegiatan: (a) Menetapkan materi evaluasi (apa yang akan dievaluasi), (b) Menetapkan prosedur dan standar evaluasi, (c) Menyusun instrumen evaluasi, (d) Mengoptimalisasikan instrumen evaluasi, (e) Mengolah hasil aplikasi instrumen.

Keempat, Analisis hasil evaluasi yang mencakup kegiatan: (a) menetapkan norma atau standar analisis, (b) melakukan analisis, dan (c) Menafsirkan hasil analisis.

Kelima, Tindak lanjut yang mencakup kegiatan: (a) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, (b) menginformasikan rencana tindak lanjut kepada pihak-pihak yang terkait, (c) melaksanakan rencana tindak lanjut.

Keenam, Laporan yang mencakup kegiatan: (a) Menyusun laporan, (b) Menyampaikan laporan kepada kepala sekolah atau madrasah dan pihak-pihak lain yang terkait, (c) Mendokumentasikan laporan layanan bimbingan kelompok.

B. Sosiodrama

1. Pengertian Sosiodrama

Teknik Sosiodrama adalah suatu cara dalam bimbingan yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari di masyarakat. Maka dari itu sosiodrama dipergunakan dalam pemecahan masalah-masalah sosial yang mengganggu belajar dengan kegiatan drama sosial.¹⁶

Menurut Wiryaman dalam Upi Jayanti teknik Sosiodrama merupakan teknik mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada peserta didik tentang masalah-masalah hubungan sosial, masalah tersebut didramatisasikan oleh peserta didik dibawah pimpinan guru. Menurut Kamus Besar Bahasa

¹⁶DewaKetut Sukardi, *Op. Cit.*, h. 125.

Indonesia, Sosiodrama adalah drama yang bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat tentang masalah sosial dan politik.¹⁷

Pada teknik sosiodrama menuntut kualitas tertentu pada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan mampu menghayati tokoh-tokoh (peran) atau posisi yang dikehendaki. Keberhasilan peserta didik dalam menghayati peran tersebut akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan, dan identifikasi dari tahap terhadap nilai berkembangnya.

Melalui teknik Sosiodrama peserta didik diajak untuk belajar memecahkan dilema-dilema pribadi yang mengganggunya dengan bantuan kelompok sosial yang anggota-anggotanya adalah teman-teman sendiri. Dilihat dari dimensi pribadi teknik sosiodrama berupaya membantu individu dengan proses kelompok sosial. Dengan adanya sosiodrama individu yang tidak menyadari permasalahan yang dialaminya akan merasakan bagaimana perilaku dirinya dengan melihat cerminan dirinya sendiri yang di perankan oleh orang lain.

2. Tujuan dan Manfaat Teknik Sosiodrama

a. Tujuan Teknik Sosiodrama

¹⁷Upi Jayanti, *Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial Peserta Didik Kelas VIII SMPN 4 Bandar Lampung*, 2017, UIN Raden Intan Lampung, h. 32

Tujuan penggunaan teknik sosiodrama dalam bimbingan kelompok yaitu:¹⁸

- 1) Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi suatu situasi sosial.
- 2) Menggambarkan bagaimana cara memecahkan masalah sosial.
- 3) Menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap tingkah laku yang harus atau jangan di ambil dalam suatu situasi sosial tertentu.
- 4) Memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi tertentu.
- 5) Memberikan kesempatan untuk meninjau situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.

b. Manfaat Sosiodrama

Sosiodrama memiliki manfaat sebagai berikut, yaitu:¹⁹

- 1) Peserta didik tidak saja mengerti persoalan-persoalan psikologi, tetapi ikut merasakan perasaan dan pemikiran orang lain, seperti ikut menangis bila sedih, rasa marah, emosi, dan gembira.
- 2) Peserta didik dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam arti tentang orang lain.

¹⁸*Ibid*, h.32.

¹⁹*Ibid*, h. 33.

3. Keuntungan Menggunakan Sociodrama

Sociodrama adalah permainan peran yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial atau dalam kehidupan masyarakat. Namun, sociodrama lebih merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mendidik atau pendidikan yang berkelanjutan daripada hanya sekedar kegiatan penyembuhan. Dalam penggunaan sociodrama keuntungan yang di peroleh yaitu: ²⁰

(1) Dapat mengerti perasaan orang lain, (2) Membagi tanggung jawab, karena masing-masing orang disertai peran tertentu, (3) Menghargai pendapat orang lain, dan (4) dapat mengambil keputusan dalam kelompok.

Keuntungan yang di peroleh dari penggunaan sociodrama yakni memiliki kesan dan menyadari betapa pentingnya penyesuaian diri agar dapat menghargai pendapat orang lain, mengerti perasaan orang lain, melatih bagaimana belajar bertanggung jawab, menghargai pendapat orang lain serta menentukan keputusan mana yang akan diambil berdasarkan situasi tertentu. Sehingga manusia mampu menghindari konflik-konflik yang terjadi dalam hubungan sosial.

4. Langkah-langkah Dalam Pelaksanaan Sociodrama

²⁰Joesoef Soelaiman. Santoso Slamet, *Pengantar Pendidikan Sosial*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1989), h.48.

Dalam melakukan teknik sosiodrama langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu:²¹

a. Persiapan

- 1) Menentukan masalah pokok;
- 2) Pemilihan pemeran dapat dilakukan dengan menunjukan anak-anak yang kira-kira dapat mendramatisasi atau sesuai dengan maksud dan tujuan pelaksanaan sosiodrama; dan
- 3) Mempersiapkan pameran dan penonton atau dengan kata lain pameran drama “membuat perencanaan dan pelaksanaan drama agar berjalan dengan baik, rapih dan terencana”.

b. Pelaksanaan

Pameran yang telah disiapkan, selama 30 menit itu kemudian dipersiapkan untuk mendramatisasi menurut pendapat dan kreasi mereka.

c. Tindak Lanjut

²¹Upi Jayanti, Op.Cit. h.35

Sosiodrama sebagai metode mengajar tidak berakhir pada pelaksanaan dramatisasi melainkan hendaknya melanjutkan baik beberapa tanya jawab, diskusi, kritik dan analisa.

5. Kelebihan dan Kelemahan Sosiodrama

a. Kelebihan Teknik Sosiodrama

Beberapa kelebihan yang terdapat dalam teknik sosiodrama yaitu:

- 1) Peserta didik melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Sebagai pemain harus memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus di perankannya. Dengan demikian ingatan peserta didik harus tajam dan tahan lama;
- 2) Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif. Pada waktu drama pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia;
- 3) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga memungkinkan muncul atau tumbuh bibit seni drama disekolah. Jika seni peserta didik dibina dengan baik kemungkinan besar peserta didik akan menjadi pemain yang baik kelak;

- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya;
- 5) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; dan
- 6) Bahan lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

b. Kelemahan Teknik Sosiodrama

- 1) Sebagian besar peserta didik yang tidak ikut bermain drama menjadi kurang kreatif;
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pendramaan maupun pada pelaksanaan pertunjukan;
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas; dan
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bersorak serta bertepuk tangan, dan sebagainya.

C. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan atau *addiction* adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan

prilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan obat. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan prilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada prilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.²²

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan bermain game). Hal tersebut terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan menimbulkan kecanduan yang berlebihan.

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu prilaku yang dilakukan seseorang secara terus-menerus sehingga menjadi kebiasaan yang dilakukan dan membuat seseorang yang memainkannya merasa tertantang untuk mencapai target yang ada di *game online* tersebut sehingga timbul kebiasaan yang tidak bisa lepas dari permainan *game online* dari waktu ke waktu.

²²Lusi Ardiansari, *Ejournal Psikologi*, Volume 1, Nomor 2, UIN Malang, h. 45

2. Aspek- aspek Kecanduan *game online*

Menurut Lee ada beberapa aspek yang melatarbelakangi kecanduan *game online* yaitu:²³

a. *Excessive Use* (Penggunaan yang berlebihan)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online*.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Biasanya dengan perasaan marah, ketegangan, dan depresi saat komputer atau gadget tidak dapat diakses. Seseorang yang kecanduan *game online* tidak mampu menjauhkan kebiasaannya bermain *game online* karena tidak adanya penekanan diri dari dalam diri mereka.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi di sini disebutkan bahwa pemain *game online* akan memaklumi waktu dan biaya yang mereka habiskan hanya untuk bermain game dan mereka tidak akan berhenti bermain sampai merasa puas.

d. *Negative Repercussions* (Reaksi Negatif) Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan hubungan interpersonal yang

²³Eun Jin Lee, "A Case Study of Internet Game Addiction", *Jurnal of Addiction Nursing* 22, No. 1

mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja, begitu pula masalah kesehatan mereka yaitu waktu tidur yang kurang dan makan tidak teratur karena fokus pada *game online*.

3. Faktor-faktor penyebab kecanduan *game online*

Ada 5 faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*:

- a. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan sesama gamers lainnya.
- b. *Manipulation*, didasari oleh keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka agar merasa puas dan bangga diri.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain dan senang dengan “dunia khayal”.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di Dunia maya hanya semata untuk menghibur, menghilangkan stres, dan masalah kehidupan.
- e. *Achivement*, didasari untuk menjadi kuat di lingkungan virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi item-item simbol kekuasaan.

4. Dampak yang ditimbulkan

Dampak negatif yang ditimbulkan akibat seseorang mengalami kecanduan *game online*, yaitu :

- a. Seseorang yang bermain *game online* hanya menghabur-hamburkan uang dan waktu secara sia-sia
- b. Bermain *game online* dapat membuat orang merasa ketagihan
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya hanya untuk bermain *game online*(bolos sekolah)
- d. Seseorang yang bermain *game online* bisa membuat lupa waktu beribadah, makan dan merawat kesehatan mereka
- e. Kesehatan mata terganggu karena terlalu sering melihat layar monitor
- f. Kehilangan waktu bersosialisasi dengan teman dan masa remaja yang kurang sehat.

5. Cara Pencegahan Dampak *Game Online*

Untuk mencegah seorang anak bermain *game online* perlu adanya kerjasama yang baik antara orang tua dan para guru di sekolah, untuk itu ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu:

- a. Memantau perkembangan belajar anak baik di rumah ataupun di sekolah melalui kerjasama dengan para guru yang ada di lingkungan sekolah.
- b. Menjalin komunikasi informal agar seorang anak bisa terbuka dan memberikan pendidikan pada anak tanpa sang anak merasa dihakimi.
- c. Untuk orang tua di rumah sebaiknya belajar tentang *game online*, agar orang tua di rumah dapat berdiskusi dengan anak tentang permainan tersebut. Jika ini bisa terjadi, maka anak tidak akan perlu mencari

- pelarian dengan kawan-kawannya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan *game online*. Sehingga anak bisa lebih betah dirumah karena bisa mendapatkan teman berdiskusi yang memahami dunia mereka. dan
- d. Memberikan waktu khusus bermain *game online*, dan tegasi anak utuk tidak bermain *game online* diluar waktu yang telah disepakati. Ini menunjukan bahwa Orang tua tidak sekedar melarang, namun memberikan kelonggaran untuk tidak mengekang dunia bermain anak. Disisi lain Orang tua mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.²⁴

6. Kajian Relevan

Berdasarkan telaah pustaka dan kajian Peneliti ditemukan Penelitian yang relevan dengan Penelitian Peneliti yaitu:

1. Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Peneliti yang bernama Putri Kharisma Syumanja dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Untuk Mencegah Kenakalan Remaja Pada Peserta didik SMA Negeri 1 Hinai”.
2. Penelitian kedua dilakukan oleh Wieke Fauziawati dengan Judul “Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game Online* Melalui Teknik Diskusi Kelompok”.

²⁴ Tri Handayani, *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online*, h. 36.

3. Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Drajat Edy Kurniawan dan Taufik Agung Pranowo dengan judul “Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku *Bullying* di Sekolah”
4. Penelitian yang keempat dilakukan oleh Ridwan Syahrhan dengan judul “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya”.

7. Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono, “Kerangka pemikiran merupakan sintesa tentang hubungan antara dua variabel yang disusun dari berbagai teori yang dideskripsikan”.²⁵

Kerangka berfikir dalam Penelitian ini adalah teknik Sosiodrama untuk mencegah kecanduan *game online* peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengurangi ataupun mencegah perilaku kecanduan *game online* dan mencapai perubahan yang positif setelah dilakukannya teknik sosiodrama tersebut. Peserta didik yang menjadi pemain aktif *game online* akan dapat mengatur waktu bermain dan memiliki prioritas berkomunikasi dengan teman dan belajar selain bermain *game online*.

8. Hipotesis Penelitian

²⁵ Sugiyono, h. 60.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah Penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah Penelitian belum merupakan jawaban yang empiric dengan data.²⁶

Hipotesis Penelitian yang diajukan oleh Peneliti adalah perilaku kecanduan *game online* dapat dicegah atau dikurangi menggunakan teknik sosiodrama dengan layanan bimbingan kelompok pada peserta didik di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

²⁶ *Ibid*, h. 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis kuantitatif, yaitu jenis penelitian yang banyak menggunakan angka didalam pengumpulan data, penafsiran terhadap data, dan penampilan dari hasil Penelitian. Demikian juga tetap dipakai kesimpulan penelitian menjadi lebih baik apabila disertai dengan tabel, grafik, bagan, gambar, atau tampilan lainnya.¹

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif analisis yaitu penelitian untuk menggambarkan dengan lebih teliti ciri-ciri usaha untuk menentukan frekuensi terjadinya sesuatu atau hubungan sesuatu yang lain. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu metode Penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen

h. 96. ¹Sugiyono, *Metode Penelitian kualitatif dan kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012),

penelitian, analisis dan bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹

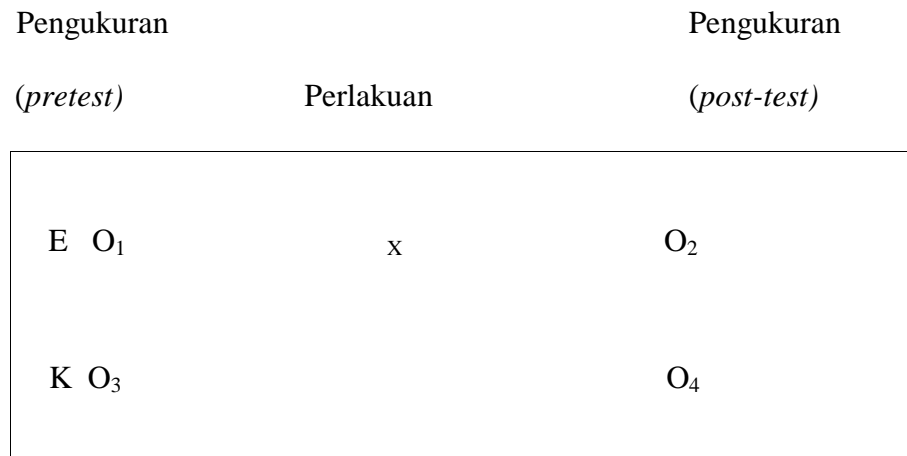
B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental*. Alasan penulis menggunakan desain ini karena, dalam rancangan desain *quasi experimental*, terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara acak (*nonrandom assignment*). Bentuk desain yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design*.² Dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama diberi *pre-test* dan *post-test* dan diberi perlakuan (*treatment*). Bentuk desain eksperimen ini digunakan karena, pada penelitian ini terdapat kelompok eksperimen yang akan diperlakukan dan kelompok kontrol sebagai pembandingan yang juga diberi perlakuan, pada dua kelompok tersebut akan dilakukan pengukuran sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Pertama akan dilakukan pengukuran (*pre-test*), kemudian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi perlakuan menggunakan layanan Informasi, dan untuk kelompok eksperimen ditambahkan bimbingan kelompok menggunakan teknik *sosiodrama*, selanjutnya dilakukan pengukuran kembali (*post-test*) guna melihat ada atau tidaknya pengaruh perlakuan yang telah

¹*Ibid*, h. 97

²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta:Renika Cipta,2006), h.133.

diberikan terhadap sampel yang diteliti. Desain Penelitian dapat dilihat sebagai berikut:



Keterangan:

E : Kelompok Eksperimen
K : Kelompok Kontrol

O₁ dan O₃: Pengukuran awal kecanduan game online pada peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung sebelum diberikan perlakuan akan diberikan *pre-test*. Pengukuran dilakukan dengan memberikan skala kecanduan. Jadi, pada *pre-test* ini merupakan mengumpulkan data peserta didik yang memiliki tingkat kecanduan dan belum mendapat perlakuan.

O₂ : Pemberian *post-test* untuk mengukur tingkat kecanduan game online pada peserta didik setelah diberikan perlakuan (X), dalam *post-test* akan didapatkan data hasil dari tingkat kecanduan pada peserta didik menjadi berkurang atau tidak sama sekali.

O₄: Pemberian *post-test* untuk mengukur tingkat kecanduan game online pada kelompok kontrol, dan diberikan perlakuan menggunakan teknik *diskusi*.

X : Pemberian perlakuan dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan tehnik *sosiodrama* dalam mencegah kecanduan game online pada peserta didik.

C. Variabel Penelitian

Variabel merupakan pengelompokan secara logis dari dua atau lebih atribut dari objek yang diteliti. Variabel Penelitian merupakan kegiatan menguji hipotesis, yaitu menguji kecocokan antara teori dan fakta empiris di lapangan.³

Pada penelitian ini terdapat variabel oprasional dalam memudahkan Peneliti menentukan variabel bebas dan terikat. Variabel penelitian ini didapat berdasarkan teori yang ada pada landasan teori dari variabel bebas

Variabel dalam Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu :

1. Variabel bebas (*Independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat) disebut dengan variabel X. Variabel bebas dalam Penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *sosiodrama*.

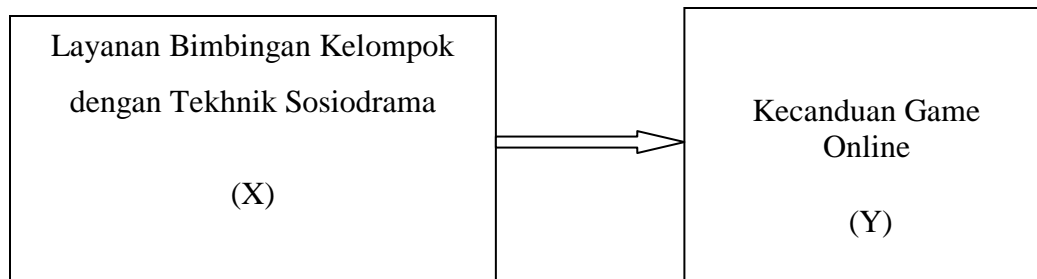
2. Variabel terikat (*Dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam hal ini variabel terikat yang

³Husein Umar, *Riset Pemasaran dan Prilaku Konsumen*, (PT, Gramedia Pustaka Utama, 2013), h. 146.

disebut dengan variabel Y adalah perilaku kecanduan *game online*. jadi korelasi antara dua variabel dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Variabel Penelitian



D. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah uraian tentang batasan variabel yang dimaksud, atau tentang apa yang di ukur oleh variabel yang bersangkutan. Penyusunan definisi operasional variabel dilakukan karena menunjukan alat pengambilan data mana yang cocok digunakan. Variabel bebas penelitian adalah pengaruh layanan informasi. Variabel bebas disebut juga variabel eksperimen. Adapun variabel terikat penelitian ini adalah Kecanduan *Game Online*. Berikut ini penjelasan mengenai variabel-variabel secara operasional tabel 3.2.

Tabel 3.2
Definisi Operasional

NO	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Hasil Ukur	SkalaUkur
1.	Variabel bebas (X): Layanan bimbingan kelompok dengan tehnik sosiodrama	Bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Dengan menggunakan teks drama yang berisikan tentang masalah-masalah hubungan sosial, yang di dramatisasikan oleh peserta didik dibawah			Angket (kuesioner) kecanduan game online berjumlah 25 item pernyataan.	

		<p>pimpinan guru.</p> <p><i>Sumber</i> (Thohirin, <i>Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)</i>),h. 101.dan (Dewa Ketut Sukardi, <i>Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah</i>), h. 107.</p>				
2.	Variabel terikat (Y): Kecanduan game online	<p>Kecanduan game online adalah memainkan <i>game online</i> secara berlebihan dengan melupakan hal-hal lain yang lebih</p>	<p>a) <i>exxcessive use</i>, pengguna an yang berlebihan</p> <p>b) <i>withdraw al</i></p>	<p>Skala penilaian kecanduan <i>game online</i> rendah, sedang, dan tinggi</p>	<p>Angket (kuesioner) kecanduan game online berjumlah 25 item pernyataan.</p>	Interval

		penting. <i>Sumber</i> (Lusi Ardiansari, <i>Ejournal</i> <i>Psikologi</i> , Volume 1, Nomor 2, UIN Malang), h. 45.	<i>symptoms</i> , gejala dari pembatas an (c) <i>tolerance</i> , toleransi (d) <i>negative</i> <i>repercuss</i> <i>ion</i> , Reaksi negatif			
--	--	--	--	--	--	--

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴ Dalam hal ini populasi keseluruhan yang penulis gunakan adalah peserta didik yang memiliki *game*

⁴ Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999), h. 150.

online dan menjadi pemain aktif *game online* kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan adalah simple random sampling, yang artinya pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁵

Dalam penelitian ini, sampel diperoleh berdasarkan hasil penyebaran angket kecanduan game online. Data yang di dapat tidak hanya melalui penyebaran angket melainkan berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru BK dan beberapa peserta didik yang mengalami masalah kecanduan game online yang tinggi. Peserta didik yang termasuk dalam kategori kecanduan game online tinggi dan sedang menjadi pertimbangan untuk dijadikan sampel penelitian terindikasi sejumlah 26 peserta didik.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penelitian ini yaitu melalui kuesioner, wawancara (*interview*), dan dokumentasi. Ketiga teknik pengumpulan data tersebut diharapkan dapat saling melengkapi, sehingga diperoleh suatu informasi yang diharapkan.⁶

⁵*Ibid*, h. 151.

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian kualitatif dan kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 293.

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner cocok digunakan apabila jumlah responden cukup besar atau banyak. Kuesioner dapat berupa pertanyaan yang terbuka atau tertutup.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan angket yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang berdasarkan indikator dalam kecanduan game online peserta didik disekolah, guna mempermudah proses pengumpulan data pada saat *prettest* dan *posttest* pada saat penelitian. Pretest dan posttest akan diukur menggunakan skala pengukuran, menurut Sugiyono, “skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif”. Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan skala likerts dengan memperhatikan skor pada jawaban peserta didik dengan memperhatikan tabel 3.3:

Tabel 3.3
Skor Alternatif Jawaban

Jenis Pernyataan	Alternatif Jawaban			
	Selalu (SL)	Sering (SR)	Jarang (JR)	Tidak pernah (TP)
<i>Favorable</i>	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4

Penilaian kecanduan *game online* ini menggunakan rentang skor dari 1-4 dengan banyak item 25. Menurut Eko dalam aturan pemberian skor dan klasifikasi hasil Menurut Eko dalam aturan pemberian skor dan klasifikasi hasil penilaian adalah sebagai berikut:

- a) skor pernyataan negatif kebalikan dari pernyataan yang positif;
- b) jumlah skor tertinggi ideal= jumlah pernyataan atau aspek penilaian XI jumlah pilihan;
- c) skor akhir = (jumlah skor yang diperoleh : skor tertinggi ideal) XI jumlah kelas interval;
- d) jumlah kelas interval = skala hasil penilaian. Artinya kalau penilaian menggunakan skala 4, hasil penilaian diklasifikasikan menjadi kelas interval; dan
- e) penentu jarak interval (Ji) diperoleh dengan rumus:

$$J_i = (t - r)/J_k$$

Keterangan :

t = skor tertinggi ideal dalam skala

r = skor terendah ideal dalam skala

Jk = Jumlah kelas interval.

Berdasarkan pendapat pendapat Eko, maka interval kriteria dalam Penelitian ini dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Skor tertinggi : $4 \times 25 = 100$
- b. Skor terendah : $1 \times 25 = 25$
- c. Rentang : $100 - 25 = 75$
- d. Jarak interval : $75 : 3 = 25$

Berdasarkan keterangan tersebut maka tingkat kecanduan game online berdasarkan indikator pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kriteria Kecanduan *game online*

Interval	Kriteria	Deskripsi
76-100	Tinggi	Peserta didik dengan kategori tingkat kecanduan tinggi ditandai dengan; (1) <i>game online</i> menjadi aktivitas yang paling penting pada kehidupan individu; (2) <i>game online</i> mendominasi pikiran individu; (3) perasaan yang sangat membutuhkan; (4) kemunduran dalam perilaku sosial; (5) insomnia; (6) tidak pernah mengerjakan tugas

51-75	Sedang	<p>sekolah; (7) memainkan game online dimanapun berada;</p> <p>Peserta didik yang masuk dalam kategori tingkat kecanduan sedang :</p> <p>(1) perasaan tidak menyenangkan ketika penggunaan game online dikurangi; (2) mudah marah atau mood yang tidak baik jika mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i>; (3) sulit tidur atau tidur larut malam; (4) Berkurangnya interaksi sosial; (5) tidak mengerjakan tugas sekolah;</p>
25-50	Rendah	<p>Peserta didik yang masuk dalam kategori rendah belum menunjukkan kriteria kecanduan game online:</p> <p>(1) memiliki aplikasi <i>game online</i>; (2) mengalihkan kejenuhan dengan bermain <i>game online</i>; (3) merasa senang ketika bermain <i>game online</i>; (4) kurang</p>

		memperhatikan lingkungan sekitar ketika sedang bermain; (5) malas belajar;
--	--	---

2. Wawancara

Wawancara adalah cara pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab langsung kepada objek yang diteliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *interview* terstruktur maupun tidak terstruktur, yaitu tanya jawab terarah atau bebas untuk mengumpulkan data yang relevan saja. Wawancara yang dilakukan pada Penelitian ini yaitu kepada peserta didik kelas X yang teridentifikasi kecanduan game online.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan-catatan transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Penulis menggunakan metode ini untuk mendapatkan data-data yang bersumber pada dokumentasi tertulis yang sesuai dengan keperluan penelitian sekaligus pelengkap untuk mencari data-data yang lebih objektif dan konkrit.⁷

⁷*Ibid*, h. 294

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Dasar pengembangan instrumen ini ditinjau dari pengertian dan indikator perilaku kecanduangame *online*. Dalam definisi operasional menjelaskan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu pengamatan yakni merujuk pada seseorang yang memiliki kecendrungan untuk kecanduan dalam bermain *game online* dan perilaku kecanduan ini akan mengganggu kegiatan sehari-hari dan sikapnya dalam berinteraksi sosial dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan sekolah atau teman sebaya. Adapun kisi-kisi pengembangan instrument dapat dilihat pada tabel 3.5:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Pengembangan Instrumen Penelitian

NO	Variable	Indikator	No item	
			+	-
1	Kecanduan <i>Game Online</i>	1. Penggunaan yang berlebihan	1. Saya bermain <i>game online</i> hanya di rumah	13. Saya bermain <i>game online</i> setiap hari
			2. Saya bermain <i>game online</i> tidak setiap hari	14. Saya bermain <i>game online</i> dimana pun saya berada
			3. Saya tidak pernah bermain <i>game online</i>	15. Saya pernah bermain <i>game online</i>

			di sekolah	disekolah
		2. Gejala dari pembatasan	<p>4. Saya akan merasa senang hati ketika dilarang bermain <i>game online</i></p> <p>5. Saya tidak akan pusing ketika dilarang bermain <i>game online</i></p> <p>6. Saya tidak akan marah ketika dilarang bermain <i>game online</i></p>	<p>16. Saya merasa tidak senang ketika dilarang bermain <i>game online</i></p> <p>17. Saya merasa pusing ketika tidak bermain <i>game online</i></p> <p>18. Saya merasa pusing ketika tidak bermain <i>game online</i></p>
		3. Toleransi	<p>7. Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> sebelum saya puas</p> <p>8. Saya akan</p>	<p>19. Saya akan bermain <i>game online</i> hingga saya puas</p> <p>20. Saya tidak akan puas jika bermain <i>game</i></p>

		4.Reaksi Negatif	<p>puas walau bermain <i>game online</i> hanya sebentar</p> <p>9. Saya bermain game online sampai terasa lelah</p> <p>10. Saya bermain <i>game online</i> dan tetap mengerjakan tugas</p> <p>11. Saya bermain <i>game online</i> setelah belajar</p> <p>12. Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam</p>	<p><i>online</i> hanya sebentar</p> <p>21. Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> sebelum terasa lelah</p> <p>22. Saya bermain <i>game online</i> dan tidak mengerjakan tugas</p> <p>23. Saya bermain <i>game online</i> hingga lupa belajar</p> <p>24. Saya pernah terlambat ke sekolah karena bermain <i>game online</i></p> <p>25. sisa bermain game online hingga larut malam</p>
--	--	------------------	--	--

H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum angket itu digunakan, maka penulis menguji validitas dan realibiitas untuk mengetahui angket tersebut layak untuk digunakan. Berikut ini dijelaskan :

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas instrumen merupakan derajat ketepatan data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dilaporkan pada penelitian. Uji validitas digunakan untuk menguji validitas angket, untuk keperluan ini di uji teknik korelasi jawaban pada setiap item dikorelasikan dengan total skor dengan menggunakan *product moment* dan bantuan program SPSS windows release versi 17.⁸

Rumus *product moment*:

$$r_1 = \frac{n \sum XiYi - (\sum Xi)(\sum Yi)}{\sqrt{[\sum Xi^2 - (\sum Xi)^2] + [\sum Yi^2 - (\sum Yi)^2]}}$$

Keterangan Rumus:

r_i	: angka indeks korelasi “r” product moment
$n \sum XiYi$: jumlah perkalian antara skor XI dan skor y
$\sum Xi^2$: Jumlah seluruh skor XI
$\sum Yi^2$: Jumlah skor seluruh Y
n	: <i>Number of Class</i>

⁸Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan praktiknya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), h. 129.

Pemeriksaan perhitungan validitas dilakukan dengan cara memberi skor pada setiap item dan mentabulasi data. Tahap pelaksanaannya menggunakan program SPSS 17.0 .

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Suatu data dinyatakan reliable apabila dua tau lebih Peneliti dalam obyek yang sama, menghasilkan data yang sama, apabila sekelompok data jika dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda.⁹Teknis analisis yang digunakan dalam penelitian ini dengan bantuan SPSS *release* versi 24 dengan rumus sebagai berikut:

$$R_1 = \frac{2 \cdot rb}{1 + rb}$$

Keterangan:

R_1 : Reliabel

rb : Data yang valid

I. Langkah-Langkah Penelitian

1. Tahap pertama *Pre-test*

⁹*Ibid*, h. 130.

Sebelum melaksanakan tindakan, peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *pre-test* yaitu berupa pernyataan pada angket. *Pre-test* ini perlu dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kecanduan game online pada peserta didik.

2. Tahap kedua, *Treatment*

Setelah kedua kelompok diberikan *pre-test* dan dianggap sepadan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan *treatment*. *Treatment* di kelas eksperimen menggunakan bimbingan kelompok dengan mencoba melakukan *treatment* menggunakan teknik sosiodrama. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan bimbingan kelompok tanpa menggunakan teknik sosiodrama. Dalam Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan untuk kelas eksperimen dengan melakukan *treatment* latihan bermain peran dengan durasi 1X45 menit pertemuan.

3. Tahap ketiga, *Post-test*

Langkah ketiga sekaligus langkah terakhir adalah dengan memberikan pernyataan *Post-test* sama seperti tahap *pre-test*. Hasilnya berupa data kemampuan akhir peserta didik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan akibat dari perlakuan yang diberikan.

J. Teknik Pengolahan Data

Menurut Notoadmojo teknik pengolahan data terdiri dari:

- a. *Editing* (pengeditan data), adalah merupakan kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuisioner. Apakah semua pertanyaan sudah terisi, apakah jawaban atau tulisan masing-masing pertanyaan cukup jelas atau terbaca, apakah jawabannya relevan dengan pertanyaannya, dan apakah jawaban-jawaban pertanyaan konsisten dengan jawaban pertanyaan lainnya.
- b. *Coding* (pengkodean), setelah melakukan *editing*, selanjutnya dilakukan pengkodean atau “*coding*”, yakni mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan.
- c. *Data Entry* (Pemasukan Data), yakni jawaban-jawaban dari masing-masing responden yang dalam bentuk “kode” (angka atau huruf) dimasukkan kedalam program “*software*” *SPSS for windows release 24* yang sering digunakan untuk “entri data” penelitian.
- d. *Cleaning Data* (pembersihan data), apabila semua data dari setiap sumber data atau responden selesai dimasukkan perlu dicek kembali untuk melihat kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan-kesalahan kode dan ketidaklengkapan, kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi.

K. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Suatu Penelitian data yang diperlukan harus bervariasi normal, bila data dari setiap variabel tidak normal maka tidak bisa menggunakan statistik parametrik.¹⁰ Distribusi dari rata-rata sampel hasil dari observasi akan mendekati normal bila jumlah individu sampel semakin besar. Metode normalitas dalam Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik statistik *kolmogrow-smirnov* atau dikenal dengan uji K-S dan data dinyatakan berdistribusi normal jika data mengikuti bentuk distribusi normal dan dilihat dari nilai-nilai residual yang dihasilkan diatas nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu sebesar 0,05.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. uji homogenitas dikenakan pada data hasil *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. ¹¹Untuk mengukur homogenitas varians dari dua kelompok data, digunakan rumus uji F sebagai berikut:

¹⁰Margono, *metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:Rineka Cipta,2004), h.118.

¹¹*Ibid*, h. 120.

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varians tidak homogen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019 pada tanggal 7 Januari - 12 Februari 2019. Hasil penelitian didapatkan dengan menyebarkan instrumen penelitian berupa angket untuk memperoleh data mengenai tingkat kecanduan game online pada peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Kemudian hasil penyebaran instrumen penelitian dijadikan analisis awal untuk perumusan layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan game online peserta didik. Populasi dalam penelitian ini yaitu 64 peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Sampel dalam Penelitian ini berjumlah 26 peserta didik yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas X TKJ sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 13 peserta didik dan kelas X Perbankan sebagai kelas kontrol dengan jumlah 13. Dalam kelas eksperimen menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dan kelas kontrol menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi.

1. Profil Umum Penelitian

Pelaksanaan penelitian layanan bimbingan kelompok dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019, sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu penulis meminta izin kepada kepala sekolah dan guru BK di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, sekaligus memberikan penjelasan mengenai layanan yang akan dilakukan. Berdasarkan hasil observasi melalui pengamatan dan wawancara guru BK serta guru bidang studi lain Peneliti mendapatkan beberapa beberapa perilaku peserta didik kelas X yang sesuai dengan indikator kecanduan *game online* yang menjadi data awal bagi penulis.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 7 Januari sampai dengan 12 Februari 2019. Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dimulai dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi tindakan. Tujuan dilakukannya 6 kali pertemuan adalah untuk mendapatkan kesimpulan yang akurat dan dapat dipercaya mengenai permasalahan yang diteliti. Penelitian dilakukan selama 1x45 menit setiap pertemuan, dalam setiap prosesnya terdapat rancangan yang meliputi pengantaran, penjajakan, penafsiran, pembinaan, penilaian, dan tindak lanjut. Penelitian ini menggunakan layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan game online kepada peserta didik yang menjadi sampel penelitian.

Penggunaan layanan bimbingan kelompok dalam penelitian ini karena, dalam penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik sosiodrama, karena dalam teknik tersebut peserta didik melakukan sesi bermain peran mengenai permasalahan kecanduan game online, sehingga peserta didik yang tingkat kecanduannya terbilang tinggi dapat melihat perilakunya sehari-hari yang diperankan oleh temannya dan akan belajar bagaimana bersikap yang baik seharusnya dengan harapan agar tingkat kecanduan berkurang dan dapat merubah diri peserta didik agar lebih baik.

2. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Data hasil *pretest* dan *posttest* didapat melalui penyebaran angket atau lembar skala kepada peserta didik. Pemberian lembar skala dilakukan sebelum penulis memberikan layanan bimbingan belajar untuk mendapatkan hasil *pretest*. Setelah hasil *pretest* diketahui, kemudian hasil tersebut direkapitulasi dengan menggunakan kriteria tingkat kecanduan yang ditentukan dengan interval yang dibuat dengan rumus.

$$J_i = (t - r)/J_k$$

Keterangan :

t = skor tertinggi ideal dalam skala

r = skor terendah ideal dalam skala

Jk = Jumlah kelas interval.¹

Berdasarkan pendapat Eko, maka interval kriteria dalam Penelitian ini dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Skor tertinggi : $4 \times 25 = 100$
- b. Skor terendah : $1 \times 25 = 25$
- c. Rentang : $100 - 25 = 75$
- d. Jarak interval : $75 : 3 = 25$

Tabel 4.1
Kriteria Kecanduan *Game Online*

Interval	Kriteria
$\geq 76 - 100$	Tinggi
$\geq 51 - 75$	Sedang
$\geq 25 - 50$	Rendah

Kriteria tersebut akan diperoleh dari hasil penyebaran angket kecanduan *game online* dan digunakan untuk menentukan karakteristik subyek penelitian sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama.

¹Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2014, h 144.

Tabel 4.2
Hasil Sebelum Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok untuk
Mencegah Kecanduan *Game Online*

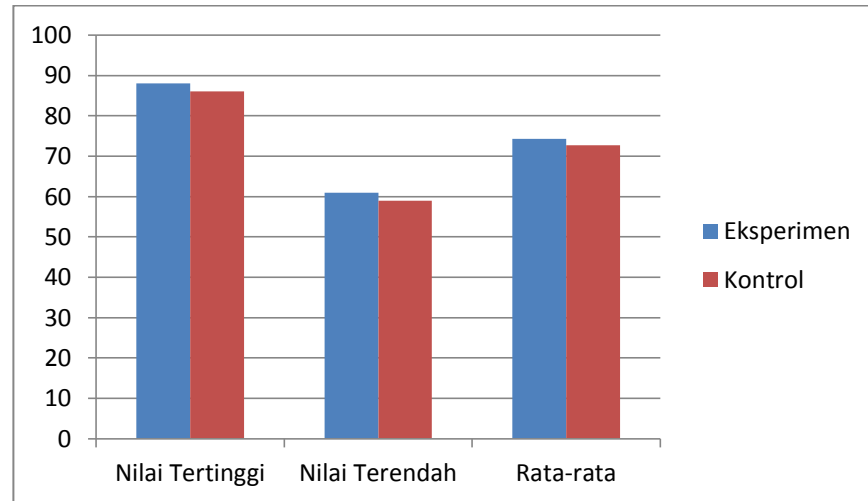
<i>Pretest</i> Eksperimen				<i>Pretest</i> Kontrol		
No	Nama	Hasil <i>Pretest</i>	Kategori	Nama	Hasil <i>Pretest</i>	Kategori
1	ABM	76	Tinggi	PD 1	76	Tinggi
2	ATS	78	Tinggi	PD 2	69	Sedang
3	DAR	61	Sedang	PD 3	78	Tinggi
4	DDS	77	Tinggi	PD 4	76	Tinggi
5	DUN	73	Sedang	PD 5	62	Sedang
6	IBA	87	Tinggi	PD 6	78	Tinggi
7	JDP	78	Tinggi	PD 7	74	Sedang
8	NFA	88	Tinggi	PD 8	59	Sedang
9	OIR	73	Sedang	PD 9	77	Tinggi
10	PAF	61	Sedang	PD 10	86	Tinggi
11	RKS	76	Tinggi	PD 11	66	Sedang
12	RVS	77	Tinggi	PD 12	65	Sedang
13	YSE	61	Sedang	PD 13	80	Tinggi

Table 4.3
Hasil Sebelum Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok

Skor	Eksperimen	Kontrol
Tertinggi	88	86
Terendah	61	59
Rata-rata	74,31	72,77

Berdasarkan hasil *pretest* tersebut, didapatkan skor rata-rata karakteristik kecanduan *game online* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh skor

rata-rata sebesar 74,31, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata sebesar 72,77.



Grafik 1
Skor Karakteristik Kecanduan *Game Online* pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa nilai tertinggi dari kelas eksperimen yaitu 88 dan terendah yaitu 61 dengan rata-rata skor 74,31, sedangkan untuk kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilai tertinggi yaitu 86 dan nilai terendah yaitu 59 dengan rata-rata skor 72,77.

Tabel 4.4
Hasil Setelah Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok untuk
Mencegah Kecanduan *Game Online*

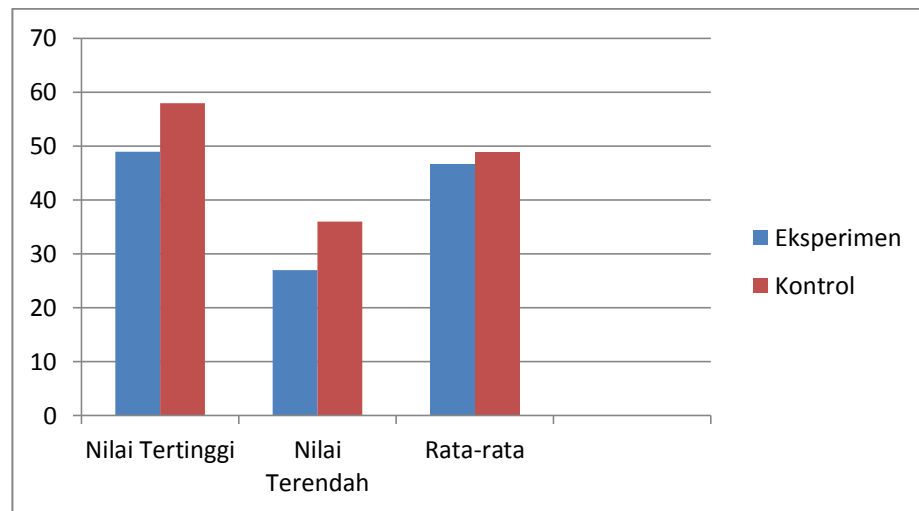
<i>Postest</i> Eksperimen				<i>Postest</i> Kontrol		
No	Nama	Hasil <i>Postest</i>	Kategori	Nama	Hasil <i>Postest</i>	Kategori
1	ABM	44	Sedang	PD 1	55	Sedang
2	ATS	36	Rendah	PD 2	47	Rendah
3	DAR	43	Rendah	PD 3	48	Rendah
4	DDS	27	Rendah	PD 4	58	Sedang
5	DUN	43	Rendah	PD 5	50	Rendah
6	IBA	37	Rendah	PD 6	47	Rendah
7	JDP	33	Sedang	PD 7	48	Rendah
8	NFA	29	Rendah	PD 8	36	Rendah
9	OIR	49	Rendah	PD 9	53	Sedang
10	PAF	44	Sedang	PD 10	54	Sedang
11	RKS	41	Rendah	PD 11	44	Rendah
12	RVS	32	Rendah	PD 12	43	Rendah
13	YSE	38	Rendah	PD 13	51	Sedang

Table 4.5
Hasil Setelah Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok

Skor	Eksperimen	Kontrol
Tertinggi	49	58
Terendah	27	36
Rata-rata	38,15	48,76

Berdasarkan hasil *postest* tersebut, didapatkan skor rata-rata karakteristik kecanduan *game online* pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata sebesar 38,15, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh skor rata-

rata sebesar 48,76. Dari skor tersebut dapat dilihat karakteristik kecanduan *game online* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.



Grafik 2
Skor Karakteristik Kecanduan *Game Online* pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa nilai tertinggi dari kelas eksperimen yaitu 49 dan terendah yaitu 27 dengan rata-rata skor 38,15, sedangkan untuk kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilai tertinggi yaitu 58 dan nilai terendah yaitu 36 dengan rata-rata skor 48,76.

3. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung

Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan menggunakan teknik sosiodrama dilaksanakan pada kelas eksperimen dengan jumlah 13 peserta didik dan pada kelas kontrol dengan jumlah 13 peserta didik menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi. Adapun deskripsi proses pelaksanaan pemberian layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan *game online* peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019 adalah sebagai berikut:

a. Kelas Eksperimen

1) Pertemuan ke-1

Hari/Tanggal : Senin, 7 Januari 2019

Waktu : 13.15-14.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas X TKJ

Penulis membuka dengan mengucapkan salam dan muqadimah terlebih dahulu, kemudian Peneliti mengucapkan terimakasih kepada responden atas kesediaan responden. Setelah itu penulis mengawali dengan menjelaskan maksud dan tujuan pada pertemuan pertama, kemudian penulis memulai pertemuan pertama dengan memberikan *pretest* dengan menggunakan angket. Kemudian penulis menjelaskan kegiatan layanan dan petunjuk pengisian angket kecanduan *game online*.

Berdasarkan hasil pengamatan, pelaksanaan *pretest* dikatakan lancar, ditunjukkan dengan peserta didik yang antusias dalam mengisi seluruh item instrument dan dapat terisi dengan penuh. Setelah itu penulis mengucapkan terimakasih kepada peserta didik atas pengisian instrumen, kemudian penulis memberikan informasi lanjutan bahwa akan diadakan layanan untuk hari selanjutnya dengan materi yang sudah disiapkan oleh penulis. Kemudian penulis menutup pertemuan pertama dengan mengucapkan salam.

2) Pertemuan ke-2

Hari/Tanggal : Kamis, 7 Februari 2019

Waktu : 14.30-15.15 WIB

Tempat : Ruang BK

Kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dilaksanakan dengan mengucapkan salam terlebih dahulu, kemudian penulis mengucapkan terimakasih kepada peserta didik atas kesediaannya menjadi responden. Pada tahap ini penulis sudah menentukan kelas eksperimen. penulis memulai dengan memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama, alamat, dan asal kampus dan mempersilahkan peserta didik untuk memperkenalkan dirinya masing-masing kepada penulis (walaupun mereka sudah saling mengenal). Setelah perkenalan, penulis menjelaskan maksud

dan tujuan layanan bimbingan kelompok yang akan diberikan, memberikan penjelasan mengenai bimbingan dan konseling, dan asas-asas dalam bimbingan dan konseling, yang bertujuan agar peserta didik dapat mengidentifikasi pemahaman mengenai kesiapan dalam menerima materi.

Berdasarkan dari hasil pengamatan pada tahapan ini berjalan dengan baik, kemudian penulis menyampaikan kontrak berupa hal-hal apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada saat berjalannya sesi, serta berapa lama waktu kegiatan yang kemudian akan disetujui oleh penulis dan peserta didik untuk pemberian layanan. Kemudian setelah disepakati oleh peserta didik maupun penulis, selanjutnya penulis memberikan penjelasan inti mengenai layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama. Setelah memberikan penjelasan mengenai layanan tersebut, Peneliti memulai dengan materi mengenai pengertian *game online* dan mengajak para peserta didik untuk menceritakan pengalamannya dalam bermain *game online* kemudian saling berpendapat mengenai pengalaman mereka apakah pengalaman mereka terbilang baik atau buruk.

Setelah semua sudah menyampaikan hasil dari pendapat mereka masing-masing dan sudah tidak ada lagi yang ditanyakan, ataupun memberikan pendapat penulis menjelaskan kembali secara

singkat mengenai materi yang diberikan. Sebelum menutup pertemuan tersebut, penulis memberikan informasi kepada peserta didik kelas X TKJ yang menjadi kelas eksperimen bahwa untuk pertemuan selanjutnya akan diberikan layanan yang sama, dengan waktu yang sama. Kemudian penulis menghimbau agar hadir tepat waktu pada pertemuan berikutnya. Penulis mengucapkan terimakasih dan salam kepada peserta didik untuk menutup pertemuan ke 2.

3) Pertemuan ke-3

Hari/ Tanggal : Jum'at, 8 Februari 2019

Waktu : 13.55 – 14.40 WIB

Tempat : Ruang BK

Kegiatan layanan bimbingan belajar pada pertemuan ke-3 diawali dengan salam dan doa. Kemudian penulis menanyakan kesiapan peserta didik untuk memulai kegiatan layanan, setelah peserta didik merasa siap untuk melakukan kegiatan layanan penulis memulai kegiatan layanan dengan salam penyemangat. Sebelum memulai layanan, penulis mengulas materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya, setelah itu penulis mengulas materi yang akan diberikan yaitu dampak positif dan negatif dari bermain *game online* yang berlebihan.

Para peserta didik diminta untuk menuliskan pengalaman positif dan negatif dari mereka bermain *game online*, kemudian peserta didik saling memberikan pendapat masing-masing tentang bagaimana cara mengurangi dampak negatif dari pengalaman bermain *game online*.

Setelah semua selesai, Penulis dan peserta didik menyimpulkan hasil dari diskusi pada pertemuan ke-3 dan dilanjutkan dengan menjelaskan pengertian sosiodrama. Selanjutnya Penulis membagikan naskah sosiodrama sesuai dengan peran masing-masing peserta didik yang telah Penulis tentukan, dan meminta peserta didik untuk membaca naskah mereka masing-masing dan memahami perannya, lalu peserta didik diminta untuk memainkan sosiodrama didalam ruang BK sebagai pelatihan awal. Setelah selesai memainkan sosiodrama sebelum mengakhiri pertemuan ke-3 Penulis memberikan tugas kepada peserta didik untuk membaca dan memahami naskah sosiodrama masing-masing agar pendalaman peran dapat terlihat. Kemudian Penulis menutup pertemuan dengan mengucapkan terimakasih, salam dan doa.

4) Pertemuan ke-4

Hari/Tanggal : Sabtu, 9 Februari 2019

Waktu : 13.15-14.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas X TKJ

Kegiatan layanan diawali dengan mengucapkan salam dan doa. Kemudian Penulis mengucapkan terimakasih kepada peserta didik atas kesediaannya mengikuti kegiatan layanan dan menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan layanan. Setelah semua peserta didik siap untuk mengikuti kegiatan layanan, Penulis memulai kegiatan dengan menjelaskan pengertian sosiodrama kepada para peserta didik kelas X TKJ, kemudian Penulis mempersilahkan peserta didik yang berperan untuk memainkan sosiodrama untuk mulai memainkannya.

Setelah sosiodrama selesai dimainkan kemudian Penulis menyampaikan kepada peserta didik yang menjadi kelas eksperimen bahwa pertemuan akan segera berakhir. Sebelum Penulis menutup pertemuan, Penulis memberikan informasi mengenai materi untuk pertemuan selanjutnya, setelah itu Penulis menutup pertemuan dengan mengucapkan terimakasih, salam dan doa.

5) Pertemuan ke-5

Hari/Tanggal : Senin, 11 Februari 2019

Waktu : 13.15-14.00 WIB

Tempat : Ruang BK

Kegiatan layanan diawali dengan mengucapkan salam dan doa, kemudian Penulis mengucapkan terimakasih kepada peserta didik atas kesediaannya dalam mengikuti kegiatan layanan. Sebelum memulai ke tahap inti, Penulis mengulas kembali mengenai layanan yang telah diberikan sebelumnya. Penulis juga membuat kontrak waktu dengan peserta didik yaitu 1x45 menit sesuai dengan kesepakatan sebelumnya. Setelah itu Penulis menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti layanan tersebut. Setelah Penulis melihat bahwa peserta didik telah siap mengikuti kegiatan layanan, Penulis memulai kegiatan layanan.

Penulis memberikan materi tentang Prioritas dan memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat prioritas kegiatan hariannya masing-masing. Kemudian Penulis dan peserta didik memberikan pendapat tentang kegiatan prioritas apa yang lebih baik dikerjakan terlebih dahulu dan kegiatan yang bisa diundur. Setelah selesai Penulis dan peserta didik menyimpulkan hasil dari materi yang telah didiskusikan. Sebelum Penulis menutup pertemuan Penulis mengucapkan terimakasih kepada peserta didik. Pertemuan diakhiri dengan salam dan doa.

6) Pertemuan ke-6

Hari/Tanggal : Selasa, 12 Februari 2019

Waktu : 13.15-14.00 WIB

Tempat : Ruang BK

Pada pertemuan ini merupakan tahap akhir, dimana Penulis tidak lagi memberikan layanan kepada peserta didik melainkan Penulis memberikan kuesioner / angket kepada peserta didik untuk mendapatkan hasil *posttest*. Pertemuan ini diawali dengan salam dan doa, kemudian Penulis memberikan informasi bahwa ini merupakan pertemuan terakhir dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok. Penulis mengucapkan terimakasih atas partisipasi peserta didik yang mengikuti kegiatan tersebut. Kemudian Penulis memberikan informasi bahwa Penulis akan menyebar kuesioner/angket yang harus diisi oleh masing-masing peserta didik. Pengisian instrumen/angket dapat dikatakan lancar dengan rata-rata peserta didik mampu memberikan informasi tentang pemahaman bahaya pornografi setelah diberikan layanan informasi melalui media audio visual dengan seluruh item instrumen data terisi sesuai dengan petunjuk pengisian serta kegiatan selesai pada waktunya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada responden telah mengikuti kegiatan ini sampai pada tahap akhir. Pada pertemuan terakhir ini diakhiri dengan salam dan doa.

b. Kelas Kontrol

1) Pertemuan ke-1

Hari/Tanggal : Senin, 7 Januari 2019

Waktu : 14.10-14.55 WIB

Tempat : Ruang Kelas X Perbankan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta didik atas kesediannya untuk menjadi responden subjek penelitian penulis. Penulis memimpin do'a dengan harapan agar dalam proses pelaksanaan layanan dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan. Penulis memulai pertemuan pertama dengan memberikan *Pretest* kepada peserta didik, pada tahap ini merupakan tahap pengenalan dan upaya dalam menumbuhkan sikap kebersamaan serta saling menerima dalam kelas. Kemudian menjelaskan secara singkat mengenai tujuan dalam kegiatan layanan dan petunjuk pengisian instrumen kesiapan belajar. Hasil *pretest* kemudian dianalisis dan dikategorikan berdasarkan tingkat kesiapan belajar. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang tingat kecanduan *game online* yang terjadi pada peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan, pelaksanaan *pretest* dapat dikatakan cukup lancar ditunjukan dengan peserta didik yang

memberikan informasi tentang kesiapan belajar dalam seluruh item instrumen dapat terisi sesuai dengan petunjuk pengisian. Kegiatan terselesaikan pada waktu yang telah ditentukan.

2) Pertemuan ke-2

Hari/Tanggal : Kamis, 7 Februari 2019

Waktu : 13.15-14.00 WIB

Tempat : Ruang BK

Kegiatan bimbingan konseling melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi dimulai dengan mengucapkan salam. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta didik atas kesediannya untuk mengikuti bimbingan kelompok. Penulis memimpin do'a dengan harapan agar dalam proses pelaksanaan bimbingan konseling dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat.

Kemudian, Penulis bertanya tentang pengalaman layanan bimbingan kelompok yang pernah peserta didik lakukan sebelumnya, dilanjutkan dengan menjelaskan kegiatan layanan yang akan dilakukan. Tujuan dari tahap ini untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat mengidentifikasi pemahaman peserta didik tentang *game online*. Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap ini berjalan dengan baik. Selanjutnya Penulis bersama peserta didik menetapkan

kontrak waktu untuk melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi, waktu yang disepakati sekitar 45 menit untuk pertemuan pertama.

Selanjutnya Penulis menjelaskan kembali maksud dan tujuan dari pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi. Penulis menanyakan kesiapan kepada seluruh peserta didik untuk memasuki tahap selanjutnya yaitu tahap inti dalam layanan bimbingan kelompok. Peserta didik menceritakan pengalaman bermain *game online* mereka masing-masing, kemudian Penulis memberikan materi tentang dampak positif dan negatif dari bermain *game online* yang berlebihan. Dilanjutkan dengan peserta didik menjelaskan tentang pengalaman positif dan negatif yang pernah mereka alami selama bermain *game online*. Kemudian Penulis mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan, dan sebelum mengakhiri pertemuan ke-2 Penulis memberikan gambaran untuk materi yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya. Dan kegiatan diakhiri dengan do'a, dan salam.

3) Pertemuan Ke-3

Hari/Tanggal : Jum'at, 8 Februari 2019
Waktu : 15.15-16.00 WIB
Tempat : Ruang BK

Tahap ini diawali dengan salam dan berdoa bersama. Pemateri menjelaskan kembali mengenai kegiatan bimbingan konseling kepada seluruh peserta didik. Penulis dan peserta didik menyepakati waktu yang akan ditempuh dalam layanan. Pada tahap ini Penulis mengulas kembali mengenai kegiatan yang akan ditempuh. Penulis memastikan kesiapan para peserta didik untuk mengikuti kegiatan selanjutnya. Setelah dapat dipastikan bahwa peserta didik telah siap untuk melanjutkan kegiatan, kegiatan pun dilanjutkan dengan memberikan materi tentang dampak negatif bermain *game online* dan bagaimana cara untuk mengurangnya dengan cara peserta didik memberikan pendapatnya masing-masing untuk menanggapi pengalaman negatif yang telah dipaparkan.

Penulis memaparkan kembali atau membahas kembali tentang dampak negatif dan cara untuk mengurangnya, kemudian menyimpulkan hasil pembahasan. Pada pertemuan ketiga ini dilanjutkan dengan memberikan suatu penjelasan. Sebelum pertemuan ditutup, Penulis merencanakan materi yang akan dibahas dipertemuan selanjutnya. Pertemuan diakhiri dengan do'a dan salam.

4) Pertemuan Ke-4

Hari/Tanggal : Sabtu, 9 Februari 2019

Waktu : 14.10-14.55 WIB

Tempat : Ruang BK

Pada pertemuan kelima diawali dengan salam dan do'a, pemateri memastikan kesiapan para peserta didik untuk mengikuti kegiatan selanjutnya. Setelah dapat dipastikan bahwa peserta didik telah siap untuk melanjutkan kegiatan, kegiatan pun dilanjutkan dengan memberikan materi tentang Prioritas terkait pemahaman tentang cara memilih kegiatan yang lebih baik dikerjakan terlebih dahulu/diutamakan, dengan tujuan agar peserta didik memahami bahwa salah dalam memilih kegiatan yang seharusnya dilakukan terlebih dahulu dapat mempengaruhi Efisiensi waktu dan jika lalai akan merugikan diri sendiri. Setelah itu dilanjutkan peserta didik diminta untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing tentang kegiatan yang menjadi prioritas utama dalam keseharian, dan membuat catatan kegiatan prioritas harian. Agar peserta didik dapat mempersiapkan diri lebih baik untuk berkegiatan sehari-harinya.

Penulis memaparkan kembali atau membahas kembali tentang pentingnya memahami kegiatan Prioritas, dan menyimpulkan hasil pembahasan. Sebelum pertemuan ditutup, Penulis merencanakan untuk pertemuan selanjutnya. Pertemuan diakhiri dengan do'a dan salam.

5) Pertemuan Ke-5

Hari/Tanggal : Selasa, 30 Oktober 2018

Waktu : 09.00 -09.45 WIB

Tempat : Ruang BK

Tahap permulaan ini diawali dengan salam dan doa. Penulis mengulas sedikit tentang pertemuan yang dilaksanakan sebelumnya. Selanjutnya pemateri memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan kelima ini. Pada tahap ini Penulis memantau hasil akhir peserta didik setelah beberapa kali melakukan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi guna menghasilkan data yang valid dengan *posttest* menggunakan angket skala kecanduan *game online*. Peserta didik diajak untuk mengisi instrumen/angket kecanduan *game online* sebagai bentuk *posttest*. Pelaksanaan *posttest* pada kelas X Perbankan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019 dapat dikatakan lancar dengan rata-rata peserta didik mampu memberikan informasi tentang kecanduan *game online* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi, dengan seluruh item instrumen data terisi sesuai dengan petunjuk pengisian serta kegiatan selesai pada waktunya. Pada pertemuan terakhir ini diakhiri dengan salam dan doa.

4. Hasil Uji Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019

Pengujian layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan *game online* peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019 dilakukan dengan teknik uji perbedaan *t-test*. Hipotesis yang diuji berbunyi : Efektivitas layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan *game online* dengan teknik sosiodrama pada peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019.

Hipotesis yang diajukan dalam Penelitian ini adalah:

H_0 = tidak terdapat penurunan tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik dalam proses pemberian layanan bimbingan kelompok.

H_a = terdapat penurunan tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik dalam proses pemberian layanan bimbingan kelompok.

Adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

$H_0 : \mu_1 = \mu_0$

$H_a : \mu_1 < \mu_0$

a. Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	Eksperimen	.154	13	.200 [*]	.962	13	.790
	Kontrol	.149	13	.200 [*]	.971	13	.903

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Uji Normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan membandingkan nilai $\text{sig.} > \alpha$, dengan $\alpha = 0,05$ Maka data berdistribusi normal. Dilihat dari tabel diatas untuk uji *Kolmogorov-Smirnov* kelas Kontrol dan kelas Eksperimen. Data pada Posttest kelas Eksperimen diperoleh $\text{sig.} > \alpha$ dimana $(0.200 > 0.05)$ sehingga data Posttest kelas Eksperimen berdistribusi normal sedangkan data pada Posttest kelas Kontrol diperoleh $\text{sig.} > \alpha$ dimana $(0.200 > 0.05)$ sehingga data Posttest kelas Kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.560	1	24	.462

Uji Homogenitas menggunakan Uji *Lavene Statistic* menunjukkan bahwa nilai $\text{sig.} > \alpha$, dengan $\alpha = 0.05$ diperoleh $0.462 > 0.05$ sehingga data homogen.

c. Hasil Uji Independent Uji T

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Eksperimen	13	38.15	6.581	1.825
	Kontrol	13	48.77	5.790	1.606

Diperoleh data rata-rata kelas Kontrol dan Eksperimen. Data kelas Eksperimen menunjukkan rata-rata 38,1 sedangkan kelas Kontrol dengan rata-rata 48,7 dengan perbedaan sebesar 10,6

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Posttest Equal variances assumed	.560	.462	-4.366	24	.000	-10.615	2.431	-15.633	-5.598

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Posttest Equal variances assumed	.560	.462	-4.366	24	.000	-10.615	2.431	-15.633	-5.598
Equal variances not assumed			-23.617 4.366		.000	-10.615	2.431	-15.637	-5.594

Uji-T menggunakan *Independent Sample t Test* menghasilkan nilai $|t_{hitung}| = |-4,366| = 4,366$ lebih besar dibanding $t_{tabel} = 2,063$ dengan $df = 24$ sebesar 2,063 maka $(4,366 > 2,063)$ dan $sig.(2-tailed) = 0.000$ dimana $(0.000 < 0.05)$ dengan taraf kepercayaan 95% data signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak sehingga ada pengaruh pada uji *Posttest* anak.

Uji-T menggunakan *Independent Sample t Test* dua jalur dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 24$ diperoleh wilayah kritik $t < -2,063$ atau t

$> 2,063$. Dapat dilihat bahwa pada tabel diatas diperoleh $t_{hitung} = -4,366$ Karena wilayah t_{hitung} jatuh diwilayah kritik bagian kiri maka dibandingkan dengan $t_{tabel} = -2,063$ diperoleh $-4,366 > -2,063$ dan $sig.(2-tailed) = 0.000$ dimana $(0.000 < 0.05)$ dengan taraf kepercayaan 95% dapat disimpulkan H_a di terima dan H_o ditolak sehingga ada pengaruh pada uji *Posttest* anak.

d. Uji Effect Size

Dibawah ini merupakan hasil Effect Size pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Uji Effect Size

Rata-rata Eksperimen	38,15385	-10,61538			
Rata-rata Kontrol	48,76923				
SD Eksp	7	43,309561	76,833661	38,41683	6,198131
SD Kontrol	5,79	33,5241			
Cohen's D	-1,71267	2,93325324	6,93325324	2,633107	
Effect Size	-0,65044				

Pada tabel yang telah disajikan diatas merupakan hasil N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari data tersebut dapat dilihat hasil nilai Cohens D $-1,712 = 1,712$ dan Interpretasi nilai Effect Size

$-0,650 = 0,650$ dari Efektifnya besarnya sampel. Hasil perhitungsn *effect size* diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi menurut Cohen, yaitu:

Tabel 21
Klasifikasi *EffectSize*

Besar d	Interpretasi
$0,8 \leq d \leq 2,0$	Besar
$0,5 \leq d < 0,8$	Sedang
$0,2 \leq d < 0,5$	Kecil

Berdasarkan Hasil Interpretasi *Effect Size* dengan klasifikasi besar, bahwa Layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik Sosiodrama Efektif Untuk Mencegah Kecanduan *Game Online* Peserta Didik Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung pada kelas X TKJ. Penelitian dilakukan pada tanggal 7 Januari - 12 Februari 2019. Penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan pada proses Bimbingan Kelompok. Pada kelas X TKJ adalah kelas Eksperimen dan X Perbankan adalah kelas Kontrol. Kelas kontrol dan kelas eksperimen di pilih menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah pengambilan sampel yang dilakukan atas dasar pertimbangan tertentu.

Kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam proses pemberian layanan bimbingan kelompok mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas kontrol berjumlah sebanyak 13 peserta didik dan kelas eksperimen berjumlah sebanyak 13 peserta didik. Pada kelas kontrol proses pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode ceramah dan diskusi. Sedangkan pada kelas eksperimen proses layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama peserta didik bermain peran yang sudah Penulis tentukan berupa sebuah drama tentang *game online* dalam pemberian layanan tersebut .

Penelitian dilakukan selama enam kali pertemuan pada materi terkait kecanduan *game online* materi telah disiapkan. Penulis saat proses Penelitian berlangsung bertindak sebagai guru pembimbing. Penulis memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama pada kelas eksperimen dan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi pada kelas kontrol masing-masing 6 kali pertemuan untuk kelas Eksperimen dan 5 kali pertemuan untuk kelas kontrol. Pertemuan pertama dilakukan untuk pengambilan nilai *pretest* dengan instrumen penilaian yang sudah divalidkan, pertemuan kedua perencanaan pertemuan ketiga hingga kelima kegiatan inti pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terkait kecanduan game online dan pertemuan terakhir pengambilan nilai *posttest*.

Berdasarkan pemaparan diatas, pemberian layanan bimbingan belajardapat dikatakan mempunyai pengaruh dalam mencegah perilaku kecanduan *game online* peserta didik, selain itu penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama pada kelas eksperimen membuat peserta didik lebih memahami tentang perilaku yang baik dan yang buruk, sesuai dengan isi konflik drama yang dimainkan peserta didik, dibandingkan dengan kelas kontrol.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan *game online* peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung baik secara keseluruhan meskipun Penelitian ini telah dilaksanakan dengan sebaik mungkin, namun Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan mengalami beberapa hambatan, seperti kesulitan dalam membangun kekeluargaan dalam kelompok karena perilaku peserta didik yang asik dengan temannya masing-masing dan ada beberapa peserta didik yang sebelumnya belum pernah mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok.

Setelah melaksanakan kegiatan layanan bimbingan belajar yang dilakukan 6 kali pertemuan kelompok eksperimen dan 5 kali pertemuan kelompok kontrol, terdapat beberapa kesan bagi Penulis seperti merasa senang ketika melihat antusias para peserta didik, dimana peserta didik dapat

menambah wawasan dan pengetahuan mereka mengenai dampak positif dan negatif dari bermain *game online* yang berlebihan. Peserta didik merasa nyaman dan banyak gagasan yang didapatkan peserta didik dalam mengurangi kecanduan game online mereka.

Tercapainya tujuan mulai terlihat dimana pada saat pemberian layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan *game online*, peserta didik begitu antusias. Selain itu peserta didik yang mempunyai tingkat kecanduan yang tinggi lebih merasakan suasana yang aktif dalam bersosialisasi dan berdiskusi. Hal ini terlihat dari perkembangan di setiap pertemuan yang telah dilaksanakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa teknik sosiodrama dalam layanan bimbingan kelompok efektif atau dapat mencegah kecanduan *game online* peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019. Dengan berdasarkan hasil penghitungan rata-rata skor kecanduan *game online* sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama hasil pretest kelas kontrol 72,77 dan kelas eksperimen 74,31 setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik sosiodrama kelompok mengalami penurunan menjadi, kelas kontrol 48,76 dan kelas eksperimen 38,15. Dari hasil uji-T Independent non parametrik menggunakan SPSS versi 16 diperoleh nilai asymp sign.(2-tailed) lebih kecil dari nilai kritik 0,005 ($0,000 \leq 0,005$) maka dengan demikian kecanduan game online peserta didik terdapat perubahan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik sosiodrama. Jadi ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil Penelitian, Penulis memberikan saran-saran kepada beberapa pihak yaitu:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik perlu adanya lanjut dan mengurangi kegiatan bermain *game online* didalam keseharian mereka. Sehingga peserta didik memiliki mental yang baik dalam bersosialisasi, selain itu para peserta didik wajib memahami tentang kegiatan prioritas hariannya agar mereka siap dalam memilih dan melakukan tindakan dalam berkegiatan setiap harinya.

2. Bagi guru Bimbingan Konseling

Guru Bimbingan Konseling hendaknya dapat memprogramkan dan melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling sesuai dengan kurikulum agar kebutuhan peserta didik dapat terlihat dan memberikan layanan yang tepat bagi peserta didik untuk menindak lanjuti, serta mencegah hal-hal negatif yang mungkin akan terjadi pada peserta didik.

3. Bagi Penulis selanjutnya

Kepada Penulis lain yang akan melakukan Penelitian tentang kecanduan *game online* pada peserta didik hendaknya sebelum

diadakannya layanan bimbingan kelompok diharapkan untuk melakukan Observasi secara detail tentang bagaimana perilaku peserta didik serta melakukan wawancara dengan guru BK dan peserta didik lainnya, agar data yang diperoleh cukup, dan peserta didik mendapatkan layanan yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku-buku:

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta Rineka Cipta, 2010.
- Ambarina, F. D. *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game Pada Remaja*. Jakarta : Skripsi Upi, 2008.
- Departemen Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Surabaya: Pustaka Agung Harapan, 2006.
- El Fiah, Rifda. *Bimbingan dan Konseling Perkembangan*. Yogyakarta: IDEA Press, 2016.
- Hadi, Surisno. *Method Research*. Yogyakarta:ANDI, 2002.
- Hartinah, Siti. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Lee, Eun Jin, "A Case Study of Internet Game Addiction", *Jurnal of Addiction Nursing*, No. 1, 2002
- Margono. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Mudasir. *Desain Pembelajaran*, Air Molek Indragiri Hulu: STAI Nurul Falah Press, 2012.
- Noor, Juliansyah. "*Metodologi Penelitian*," in *Skripsi, Tesis, Dan Karya Ilmiah*. jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Putro Widoyoko, Eko. *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2014.
- Soelaiman, Joesoef. *Santoso Slamet, Pengantar Pendidikan Sosial*. Surabaya: Usaha Nasional, 2003.

- Sukardi, Dewa Ketut. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Sukardi. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta, 2016.
- Tatiek, Romlah. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang, 2006.
- Thohirin. *Bimbingan dan Konseling Disekolah dan Madrasah (berbasis Integrasi)*. Jakarta : Rajawali pers, 2013.
- Umar, Husein. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999.
- Walgito, Bimo. *Bimbingan + Konseling (Studi dan Karier)*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2010.
- Widayanti. *Dampak Kebiasaan Bermain Video Game Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Skripsi pada FIP UPI Bandung, 2007.
- Widoyoko, Eko Putro. *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Jurnal:

- <http://etheses.uin-malang.ac.id/1882/> (diakses pada 15 November 2018)
- <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris> (diakses pada 6 September 2018)
- <http://repository.radenintan.ac.id/539/1/> (diakses pada 23 september 2018)
- www.netaddiction.com/net_compulsions.html (diakses pada 18 Januari 2019)

No. Responden:

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin : a. Laki – laki b. Perempuan

Usia : tahun

II. PETUNJUK PENGISIAN

Anda diminta untuk memilih salah satu dari beberapa alternatif jawaban yang tersedia dengan cara memberikan tanda centang (✓). Dalam skala ini tidak ada penilaian benar atau salah, jawaban yang paling baik adalah yang sesuai dengan diri anda.

Adapun jawaban yang tersedia yaitu :

SS : Sangat Sering

S : Sering

TS : Tidak Sering

STS : Sangat Tidak Sering

Contoh Pengisian

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya akan terus bermain <i>game online</i> hingga terasa lelah		✓		

SELAMAT MENGERJAKAN

Berikan check (✓) pada jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Anda.

Pernyataan	Skala Ukur			
	SS	S	TS	STS
1. Saya bermain <i>game online</i> hanya di rumah				
2. Saya bermain <i>game online</i> tidak setiap hari				
3. Saya tidak pernah bermain <i>game online</i> di sekolah				
4. Saya akan bermain <i>game online</i> hingga saya puas				
5. Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> walau saya belum puas				
6. Saya tidak akan puas jika bermain <i>game online</i> hanya satu jam				
7. Saya akan terus bermain <i>game online</i> hingga terasa lelah				
8. Saya tidak akan tersinggung ketika dilarang bermain <i>game online</i>				
9. Saya tidak akan merasa marah jika tidak dapat mengakses <i>game online</i>				
10. Nilai yang saya dapatkan buruk karena terlalu aktif bermain <i>game online</i>				
11. Saya bermain <i>game online</i> sehingga tidak mengerjakan tugas sekolah				

```

CORRELATIONS  /VARIABLES=item1 item2 item3 item4 item5 item6 item7 item8 item9
item10 item11 item12 item13 item14 item15 item16 item17 item18 it    em19 item20
item21 item22 item23 item24 item25 Jumlah  /PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

Correlations

Notes

Input	Output Created	13-Feb-2019 15:23:11
	Comments	
	Data	F:\skripsi_gua\skripsi siap\Skripsi Lo Nih\Data Angket Kecanduan.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	35
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
	Syntax	CORRELATIONS /VARIABLES=item1 item2 item3 item4 item5 item6 item7 item8 item9 item10 item11 item12 item13 item14 item15 item16 item17 item18 item19 item20 item21 item22 item23 item24 item25 Jumlah /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	0:00:00.093
	Elapsed Time	0:00:00.110

```
[DataSet1] F:\skripsi_gua\skripsi siap\Skripsi Lo Nih\Data Angket Kecanduan.sav
```

Correlations

[illegible]

	Sig. (2-tailed)	.000	.294	.525	.000	.094		.000	.668	.001	.005	.004	.001	.001	.004
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 7	Pearson Correlation	.653**	.242	.120	.653**	.335*	.650**	1	.290	.690**	.318	.406*	.551**	.713**	.413*
	Sig. (2-tailed)	.000	.161	.494	.000	.049	.000		.091	.000	.062	.015	.001	.000	.014
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 8	Pearson Correlation	.210	.245	.352*	.210	.207	.075	.290	1	.238	.273	.206	.312	.276	-.102
	Sig. (2-tailed)	.227	.157	.038	.227	.232	.668	.091		.168	.113	.236	.068	.109	.560
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 9	Pearson Correlation	.598**	.483**	.103	.598**	.512**	.517**	.690**	.238	1	.237	.380*	.516**	.937**	.555**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.557	.000	.002	.001	.000	.168		.171	.024	.001	.000	.001
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 10	Pearson Correlation	.378*	.079	.093	.378*	.083	.463**	.318	.273	.237	1	.582**	.518**	.293	.253
	Sig. (2-tailed)	.025	.654	.595	.025	.634	.005	.062	.113	.171		.000	.001	.088	.142
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 11	Pearson Correlation	.232	-.009	.312	.232	.255	.473**	.406*	.206	.380*	.582**	1	.644**	.459**	.300
	Sig. (2-tailed)	.181	.959	.068	.181	.139	.004	.015	.236	.024	.000		.000	.006	.080
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 12	Pearson Correlation	.453**	.099	.251	.453**	.262	.526**	.551**	.312	.516**	.518**	.644**	1	.606**	.312
	Sig. (2-tailed)	.006	.571	.146	.006	.128	.001	.001	.068	.001	.001	.000		.000	.068
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 13	Pearson Correlation	.607**	.483**	.236	.607**	.548**	.541**	.713**	.276	.937**	.293	.459**	.606**	1	.590**

	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.172	.000	.001	.001	.000	.109	.000	.088	.006	.000		.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 14	Pearson Correlation	.693**	.294	.172	.693**	.390*	.471**	.413*	-.102	.555**	.253	.300	.312	.590**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.087	.323	.000	.020	.004	.014	.560	.001	.142	.080	.068	.000	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 15	Pearson Correlation	-.034	.332	.153	-.034	-.013	-.225	-.053	.206	.057	-.325	-.322	-.316	-.016	-.103
	Sig. (2-tailed)	.844	.051	.382	.844	.941	.194	.762	.234	.746	.057	.059	.064	.928	.555
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 16	Pearson Correlation	.462**	.361*	.212	.462**	.452**	.492**	.569**	.170	.854**	.266	.429*	.578**	.862**	.430**
	Sig. (2-tailed)	.005	.033	.223	.005	.006	.003	.000	.328	.000	.122	.010	.000	.000	.010
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 17	Pearson Correlation	.367*	.483**	.016	.367*	.224	.313	.478**	.276	.743**	.048	.147	.389*	.677**	.327
	Sig. (2-tailed)	.030	.003	.929	.030	.196	.067	.004	.109	.000	.784	.399	.021	.000	.055
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 18	Pearson Correlation	.443**	.097	.266	.443**	.041	.543**	.249	.098	.257	.397*	.247	.539**	.312	.453**
	Sig. (2-tailed)	.008	.578	.122	.008	.815	.001	.149	.574	.136	.018	.152	.001	.068	.006
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 19	Pearson Correlation	.245	.310	.097	.245	.455**	.153	.361*	.277	.678**	.137	.175	.353*	.658**	.340*
	Sig. (2-tailed)	.155	.070	.581	.155	.006	.379	.033	.108	.000	.432	.315	.038	.000	.046
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 20	Pearson Correlation	-.155	.177	.107	-.155	.207	-.118	.010	.088	-.020	-.035	.018	-.214	-.050	-.300

	Sig. (2-tailed)	.374	.309	.542	.374	.232	.500	.954	.615	.907	.841	.919	.217	.775	.080
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 21	Pearson Correlation	-.106	.223	-.086	-.106	-.108	-.088	-.107	.143	-.176	-.096	-.293	-.249	-.250	-.268
	Sig. (2-tailed)	.546	.199	.622	.546	.536	.613	.542	.414	.312	.584	.087	.149	.148	.120
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 22	Pearson Correlation	-.193	.078	.061	-.193	.413 [*]	-.151	-.138	-.075	.093	-.134	-.103	-.088	.078	-.094
	Sig. (2-tailed)	.266	.656	.730	.266	.014	.388	.429	.668	.596	.441	.556	.617	.656	.591
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 23	Pearson Correlation	.363 [*]	.045	-.025	.363 [*]	.261	.427 [*]	.478 ^{**}	.054	.511 ^{**}	.365 [*]	.355 [*]	.594 ^{**}	.460 ^{**}	.261
	Sig. (2-tailed)	.032	.797	.885	.032	.130	.010	.004	.760	.002	.031	.036	.000	.005	.130
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 24	Pearson Correlation	.583 ^{**}	.101	.041	.583 ^{**}	.405 [*]	.586 ^{**}	.561 ^{**}	.164	.438 ^{**}	.393 [*]	.300	.458 ^{**}	.468 ^{**}	.580 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000	.563	.817	.000	.016	.000	.000	.346	.008	.020	.080	.006	.005	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item 25	Pearson Correlation	.195	.426 [*]	.053	.195	.413 [*]	.157	.405 [*]	.110	.674 ^{**}	.004	.180	.184	.599 ^{**}	.250
	Sig. (2-tailed)	.261	.011	.763	.261	.014	.366	.016	.528	.000	.982	.302	.290	.000	.148
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Jumlah	Pearson Correlation	.484 ^{**}	.395 [*]	.346 [*]	.484 ^{**}	.418 [*]	.544 ^{**}	.554 ^{**}	.350 [*]	.594 ^{**}	.401 [*]	.460 ^{**}	.509 ^{**}	.597 ^{**}	.363 [*]
	Sig. (2-tailed)	.003	.019	.042	.003	.013	.001	.001	.039	.000	.017	.005	.002	.000	.032
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25	Jumla h
item1	Pearson Correlation	-.034	.462**	.367*	.443**	.245	-.155	-.106	-.193	.363*	.583**	.195	.484**
	Sig. (2-tailed)	.844	.005	.030	.008	.155	.374	.546	.266	.032	.000	.261	.003
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item2	Pearson Correlation	.332	.361*	.483**	.097	.310	.177	.223	.078	.045	.101	.426*	.395*
	Sig. (2-tailed)	.051	.033	.003	.578	.070	.309	.199	.656	.797	.563	.011	.019
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item3	Pearson Correlation	.153	.212	.016	.266	.097	.107	-.086	.061	-.025	.041	.053	.346*
	Sig. (2-tailed)	.382	.223	.929	.122	.581	.542	.622	.730	.885	.817	.763	.042
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item4	Pearson Correlation	-.034	.462**	.367*	.443**	.245	-.155	-.106	-.193	.363*	.583**	.195	.484**
	Sig. (2-tailed)	.844	.005	.030	.008	.155	.374	.546	.266	.032	.000	.261	.003
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item5	Pearson Correlation	-.013	.452**	.224	.041	.455**	.207	-.108	.413*	.261	.405*	.413*	.418*
	Sig. (2-tailed)	.941	.006	.196	.815	.006	.232	.536	.014	.130	.016	.014	.013
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item6	Pearson Correlation	-.225	.492**	.313	.543**	.153	-.118	-.088	-.151	.427*	.586**	.157	.544**
	Sig. (2-tailed)	.194	.003	.067	.001	.379	.500	.613	.388	.010	.000	.366	.001
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item7	Pearson Correlation	-.053	.569**	.478**	.249	.361*	.010	-.107	-.138	.478**	.561**	.405*	.554**
	Sig. (2-tailed)	.762	.000	.004	.149	.033	.954	.542	.429	.004	.000	.016	.001
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item8	Pearson Correlation	.206	.170	.276	.098	.277	.088	.143	-.075	.054	.164	.110	.350*

	Sig. (2-tailed)	.234	.328	.109	.574	.108	.615	.414	.668	.760	.346	.528	.039
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item9	Pearson Correlation	.057	.854**	.743**	.257	.678**	-.020	-.176	.093	.511**	.438**	.674**	.594**
	Sig. (2-tailed)	.746	.000	.000	.136	.000	.907	.312	.596	.002	.008	.000	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item10	Pearson Correlation	-.325	.266	.048	.397*	.137	-.035	-.096	-.134	.365*	.393*	.004	.401*
	Sig. (2-tailed)	.057	.122	.784	.018	.432	.841	.584	.441	.031	.020	.982	.017
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item11	Pearson Correlation	-.322	.429*	.147	.247	.175	.018	-.293	-.103	.355*	.300	.180	.460**
	Sig. (2-tailed)	.059	.010	.399	.152	.315	.919	.087	.556	.036	.080	.302	.005
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item12	Pearson Correlation	-.316	.578**	.389*	.539**	.353*	-.214	-.249	-.088	.594**	.458**	.184	.509**
	Sig. (2-tailed)	.064	.000	.021	.001	.038	.217	.149	.617	.000	.006	.290	.002
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item13	Pearson Correlation	-.016	.862**	.677**	.312	.658**	-.050	-.250	.078	.460**	.468**	.599**	.597**
	Sig. (2-tailed)	.928	.000	.000	.068	.000	.775	.148	.656	.005	.005	.000	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item14	Pearson Correlation	-.103	.430**	.327	.453**	.340*	-.300	-.268	-.094	.261	.580**	.250	.363*
	Sig. (2-tailed)	.555	.010	.055	.006	.046	.080	.120	.591	.130	.000	.148	.032
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item15	Pearson Correlation	1	-.027	.123	-.215	.080	.465**	.639**	.314	-.296	-.091	.245	.340*
	Sig. (2-tailed)		.879	.481	.215	.648	.005	.000	.066	.084	.601	.155	.046
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
item16	Pearson Correlation	-.027	1	.629**	.270	.643**	.058	-.084	.264	.537**	.317	.581**	.643**
	Sig. (2-tailed)	.879		.000	.117	.000	.739	.633	.125	.001	.064	.000	.000

[illegible]

item2	Pearson	.245	.581**	.599**	.014	.565**	.294	.072	.375*	.214	.127	1	.499**
5	Correlation												
	Sig. (2-tailed)	.155	.000	.000	.938	.000	.087	.679	.026	.216	.467		.002
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Jumla	Pearson	.340*	.643**	.472**	.399*	.437**	.455**	.375*	.379*	.403*	.502**	.499**	1
h	Correlation												
	Sig. (2-tailed)	.046	.000	.004	.018	.009	.006	.026	.025	.016	.002	.002	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

```
RELIABILITY  /VARIABLES=item1 item2 item3 item4 item5 item6 item7 item8 item9
item10 item11 item12 item13 item14 item15 item16 item17 item18 it    em19 item20
item21 item22 item23 item24 item25  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL  /MODEL=ALPHA.
```

Reliability

Notes

Input	Output Created	13-Feb-2019 15:27:13
	Comments	
	Data	F:\skripsi_gua\skripsi siap\Skripsi Lo Nih\Data Angket Kecanduan.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	35
	File	
Missing Value Handling	Matrix Input	
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.

Cases Used		Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=item1 item2 item3 item4 item5 item6 item7 item8 item9 item10 item11 item12 item13 item14 item15 item16 item17 item18 item19 item20 item21 item22 item23 item24 item25 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	0:00:00.000
	Elapsed Time	0:00:00.000

[DataSet1] F:\skripsi_gua\skripsi siap\Skripsi Lo Nih\Data Angket Kecanduan.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	25

12. Saya bermain <i>game online</i> hingga lupa untuk belajar				
13. Saya bermain <i>game online</i> lebih dari 3 jam setiap hari				
14. Saya bermain <i>game online</i> dimanapun saya berada				
15. Saya akan puas bermain <i>game online</i> walau hanya sebentar				
16. Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> apabila terasa lelah				
17. Saya merasa kesal jika koneksi internet terputus saat bermain <i>game online</i>				
18. Saya pernah bermain <i>game online</i> di sekolah				
19. Saya bermain <i>game online</i> bersama teman di sekolah				
20. Saya bermain <i>game online</i> namun tetap mengerjakan tugas sekolah				
21. Saya bermain <i>game online</i> setelah belajar				
22. Walau Saya bermain <i>game online</i> saya bisa mendapatkan nilai yang bagus				
23. Saya menjadi mudah tersinggung ketika dilarang bermain <i>game online</i>				
24. Saya akan merasa marah jika tidak dapat mengakses <i>game online</i>				
25. Saya tidak akan kesal jika koneksi internet terputus saat bermain <i>game online</i>				





